

Les compétences en **éducation** aux mé**dias**

TREIZE PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS **PÉDAGOGIQUES**





Une initiative du Conseil supérieur de l'éducation aux médias

Éditeur responsable : Patrick Verniers

CSEM
Boulevard Léopold II, 44
1080 Bruxelles

Tél. : 0032 2 413 35 08
Fax. : 0032 2 413 38 16
Web : http://www.csem.be
Email : contact@csem.be

Mars 2015 - Les ressources proposées dans cet ouvrage sont correctes à la date de parution.

Sommaire

Introduction

Activités pédagogiques

Introduction

Treize propositions d’activités pédagogiques pour illustrer l’exploitation du cadre des compétences en éducation aux médias[1]

Les fondements de l’éducation aux médias

La place de l’éducation aux médias dans l’enseignement obligatoire est inscrite dans le *Décret définissant les missions prioritaires de l’enseignement fondamental et de l’enseignement secondaire et organisant les structures propres à les atteindre* (24 juillet 1997).

L’article 9, 5° de ce décret inscrit explicitement l’éducation aux médias dans les domaines éducatifs que les pouvoirs organisateurs doivent prendre en compte dans leurs programmes d’études et dans leurs projets pédagogiques. Mais cet article noie quelque peu l’éducation aux médias dans une abondance d’autres thèmes éducatifs et pourrait laisser entendre que le décret ne lui accorde qu’une importance secondaire.

Songeons cependant à l’influence croissante des médias, stimulée depuis au moins trois décennies par le déploiement et l’évolution fulgurants des technologies de la communication, et à l’empreinte profonde de ce phénomène sur nos comportements sociaux, nos représentations du monde, nos modes de pensée, nos manières d’agir et surtout de communiquer.

L’enseignement obligatoire n’en est plus à un domaine éducatif transversal près : éducation à la citoyenneté, à la santé, à la consommation responsable et durable, devoir de mémoire, maîtrise des TIC… Et, à considérer le monde dans lequel nous vivons, tous ces domaines sont étroitement liés à l’éducation aux médias.

Dans cet esprit, poursuivre les objectifs généraux décrits à l’article 6 du Décret sans prendre en considération l’opportunité d’emprunter chaque fois que possible les voies de l’éducation aux médias reviendrait à mésestimer le rôle des médias dans tous les grands défis de nos sociétés contemporaines et à s’affaiblir devant ceux-ci.

Plus généralement, le fondement de l’éducation relève de cet « esprit critique » dont tout le monde s’accorde sur la nécessité de l’insuffler aux élèves, mais dont la définition et les didactiques restent vagues et dispersées. Or, bien comprise, l’éducation aux médias propose précisément un cadre structuré et des pistes pédagogiques multiples pour doter les enseignants et les éducateurs des outils nécessaires à donner aux jeunes le goût de prendre du recul par rapport au monde comme par rapport à eux-mêmes, pour mettre et se mettre en question, pour se protéger des propagandes et des aliénations diverses, pour choisir de manière libre et réfléchie leurs opinions et leurs convictions, pour être capables, autant que possible, de gérer leurs émotions et leurs sentiments.

Des 6 dimensions de l’éducation aux médias au cadre de compétences en éducation aux médias

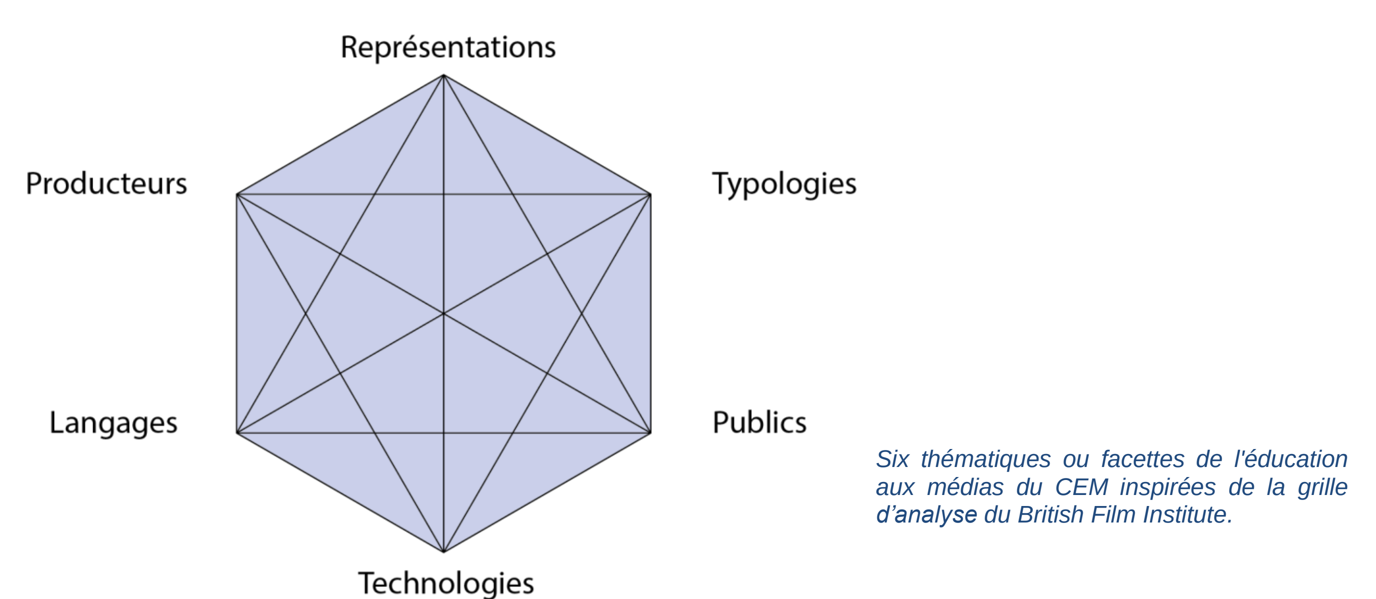
Pendant plusieurs années, le CEM (Conseil de l’Éducation aux Médias), aujourd’hui devenu le CSEM (Conseil Supérieur de l’Éducation aux Médias) a défini ce type d’éducation à partir du modèle de Len Masterman fixant les six dimensions à considérer dans tout message médiatique, six dimensions articulées autour de l’axe Émetteur-Récepteur bien reçu dans la théorie classique de la communication.

Ce modèle permet de définir de manière élémentaire la nature de l’éducation aux médias. On en fait dès que l’on observe un message ou un échange de messages en mettant en relation au moins deux de ces six dimensions. Il n’est donc pas démodé car, il conserve un potentiel heuristique précieux[2].

---

[1] Si ce document est essentiellement rédigé à l’attention des acteurs en éducation aux médias du monde scolaire, il ne devrait pas moins intéresser les milieux éducatifs moins formels, en les aidant à enrichir et à renforcer leurs programmes de formation en la matière.

2 Le modèle de Len Masterman a été publié en 1989. Comme tel, il met peu en évidence l’interactivité potentielle des messages médiatiques et la réversibilité émetteur/récepteur des messages dans la dimension sociale de la communication. Depuis lors, et surtout avec l’émergence



Six thématiques ou facettes de l'éducation aux médias du CEM inspirées de la grille d'analyse du British Film Institute.

Toutefois, le CSEM a poursuivi sa réflexion sur deux points essentiels :

- une définition plus claire de la notion même de médias, propre à embarquer toutes les acceptions que ce terme peut trouver tant dans les sphères scientifiques qu'auprès du grand public ;
- une approche des médias centrée sur les usages qui en sont faits, propre à justifier cette nécessité d'une éducation à ceux-ci pour tous et à tirer de ces usages-mêmes un ensemble de compétences recommandables.

Le fruit de ce travail a été publié par le CSEM en septembre 2013, sous le titre *Les Compétences en éducation aux médias. Un enjeu éducatif majeur.* Ce texte théorique est absolument nécessaire. C'est un document de référence, adressé aux spécialistes de la question et aux responsables des programmes d'études de l'enseignement obligatoire.

Ce cadre de compétences, dont le tableau général figure ci-dessous, vient donc compléter le modèle des six dimensions et nous invitons vivement tout lecteur qui n'aurait pas lu le commentaire détaillé de ce modèle à commencer par lire la brochure susmentionnée[3] avant de poursuivre la lecture du présent document, qui en est le complément.

CADRE GENERAL		**Axe informationnel**	**Axe technique**	**Axe social**
Média	**Lire**	Compétences informationnelles en lecture	Compétences techniques en lecture	Compétences sociales en lecture
	Écrire	Compétences informationnelles en écriture	Compétences techniques en écriture	Compétences sociales en écriture
Corpus de médias	**Naviguer**	Compétences informationnelles en navigation	Compétences techniques en navigation	Compétences sociales en navigation
	Organiser	Compétences informationnelles en organisation	Compétences techniques en organisation	Compétences sociales en organisation

de nouveaux moyens de communication informatiques, cette dimension sociale s'impose comme le fondement de nos usages des médias et donc de l'éducation à ceux-ci.

[3] *Téléchargeable sur* *http://www.csem.be/outils/brochures/csem*

Restait à offrir aux mêmes publics des exemples plus concrets de mise en œuvre d'activités d'éducation aux médias ainsi théoriquement encadrées, ce que cherche à faire la présente brochure.

Précisions importantes sur la portée illustrative de ces treize propositions d'activités

Ce document ne s'adresse pas directement aux enseignants de terrain. Il vise les responsables des programmes d'études et vient compléter le cadre de référence des compétences en éducation aux médias, en lui donnant de nécessaires illustrations de ce qui, selon ce cadre, peut se faire concrètement sur le terrain.

Nous présentons treize propositions d'éducation aux médias, en treize fiches, chacune détaillant les ancrages possibles du projet dans le cadre général de compétences, de manière à montrer comment ce cadre peut baliser les activités et fournir les repères nécessaires à l'évaluation des élèves.

Chacune de ces treize propositions constitue un ensemble de séquences pédagogiques dont la réalisation se fera tantôt à moyen tantôt à long terme. Ces fiches constituent des modèles et font comprendre à quel point le cadre de compétences est riche en repères pour savoir en quoi ce que l'on fait trouve bien sa place dans l'éducation aux médias.

Nous sommes toutefois conscients des réalités de terrain qui freineraient inévitablement ces entreprises éducatives au long cours. Mais quel que soit le projet, il n'est absolument pas nécessaire d'en réaliser toutes les séquences pour en tirer beaucoup de bénéfice pédagogique. Si l'une de ces propositions devait être reprise comme tel dans des programmes, en pratique, à chaque enseignant d'y cueillir selon ses besoins et ses moyens.

Pour dire les choses autrement, ces fiches pédagogiques ne constituent pas l'ébauche d'un manuel d'éducation aux médias mais bien des illustrations du potentiel du cadre de compétences dans la mise en œuvre d'activités pratiques.

Quels ancrages pour l'éducation aux médias dans les programmes d'études ?

Il serait trop long de détailler ici les multiples ancrages possibles de l'éducation aux médias dans les *Socles de compétences* de l'enseignement fondamental et du premier degré de l'enseignement secondaire. Ils sont vraiment nombreux et c'est évidemment aux concepteurs des programmes d'études qu'il revient d'y sélectionner ceux qui leur paraîtront les plus pertinents, dans le respect de l'autonomie des réseaux, voire des pouvoirs organisateurs en la matière.

Quoi qu'il en soit, les liens entre les compétences en éducation aux médias et les compétences relatives aux autres disciplines ne manquent vraiment pas. Il en va de même pour le catalogue des *Compétences terminales* de l'enseignement secondaire.

Rappelons quand même ce qui a été évoqué au début de cette introduction : l'éducation aux médias est si transversale qu'elle croise nécessairement tous les autres types d'éducations transversales : la citoyenneté, la santé, la consommation responsable et durable, le devoir de mémoire, la maîtrise des TIC… Et qu'elle peut donc se combiner aisément avec ces autres domaines éducatifs, largement évoqués dans les référentiels et souvent dans les programmes d'études.

Par ailleurs, les matières susceptibles d'accueillir naturellement l'éducation aux médias ne manquent pas : français, histoire, géographie, sciences sociales, sciences économiques, activités artistiques…

Elles manquent d'autant moins que les quatre grandes catégories de compétences de l'éducation aux médias ne lui sont pas spécifiques. Seules les sous-catégories le sont.

Lire (ou écouter), écrire (ou parler), naviguer (rechercher) et s'organiser (préparer, mémoriser et surtout réaliser) sont des catégories d'activités naturellement inscrites dans les activités scolaires. La moindre recherche documentaire, dans quelque matière que ce soit, devrait déjà activer des compétences en éducation aux médias et voir l'acquisition de ces compétences accompagnées et évaluées par l'enseignant.

Du reste, ne sont-elles pas aussi naturelles dans la vie sociale la plus quotidienne, quand on projette de faire des achats en ligne, réserver des vacances ou se tenir au courant de l'actualité, par exemple ?

Au fondement du modèle qui inspire le présent document, il y a nos usages, nos comportements, nos manières d'être et d'agir en général. Appliquons-les à ce que nous faisons avec les médias en considérant ce que les médias nous conditionnent à faire.

L'évaluation de l'acquisition des compétences en éducation aux médias

Il est utile de rappeler ici quelques principes de base sur lesquels tout le monde devrait pouvoir s'accorder.

1° Si les activités en éducation aux médias viennent soutenir des séquences d'apprentissage liées à des matières d'études, il est évidemment indispensable d'évaluer autant que possible de manière distincte les compétences requises par la matière de celles mobilisées en éducation aux médias.

2° Un des intérêts non négligeables du cadre de compétences est évidemment d'aider l'enseignant à identifier celles qu'il va demander aux élèves de développer, donc celles qu'il va évaluer sur le plan de l'éducation aux médias. Mais cette évaluation pourra également porter sur les savoirs requis pour exercer ces compétences, ainsi que sur la capacité des élèves à mobiliser plusieurs compétences pour mener à bien le projet.

3° Le cadre devrait également aider l'enseignant à construire la grille indispensable pour effectuer l'évaluation sommative des élèves en fin de projet. Une évaluation qui ne doit pas nécessairement être chiffrée mais qui devrait prévoir, pour les principales compétences mobilisées, des niveaux d'acquisition. Par exemple : pas acquise / acquise - exercée avec assistance / acquise - exercée en autonomie.

4° Faut-il ajouter que, vu la nature particulière des savoirs, des savoir-faire et surtout des savoir-être en éducation aux médias, le rôle accompagnateur de l'enseignant sera souvent déterminant et devrait induire naturellement, tout au long du projet, une évaluation formative des élèves et un apprentissage de l'auto évaluation ?

Éducation aux médias et technologies médiatiques

La notion d'éducation aux médias est encore trop souvent confondue avec l'éducation à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication. Pour beaucoup encore, éduquer aux médias, c'est faire travailler les élèves sur ordinateur.

Le cadre de compétences prévient cette confusion en situant les compétences techniques, et en particulier celles relatives aux TIC, à leur juste place par rapport aux compétences informationnelles et aux compétences sociales mobilisées par l'éducation aux médias, comme le montre le tableau ci-dessus (voir quatrième section de cette introduction).

En d'autres termes, apprendre aux élèves à utiliser un ordinateur ou une tablette, à employer un logiciel, à traiter des images numériques, c'est souvent utile, voire nécessaire, mais jamais suffisant en soi pour faire de l'éducation aux médias.

Reste que les TIC sont des appareils médiatiques qui ont bouleversé le monde des médias depuis les années '90. Etant donné leur impact sur la communication sociale et sur la diffusion des informations, et spécialement les usages que nous en faisons, les TIC constituent un domaine incontournable pour l'éducation aux médias.

Par ailleurs, compte tenu de leur potentiel multimédia, les TIC constituent aussi des outils précieux pour éduquer aux médias dans bien d'autres domaines : presse d'actualité, cinéma, musique…

C'est la raison pour laquelle l'équipe du « Passeport TIC »[4] a été très tôt associée aux travaux du Conseil sur les compétences en éducation aux médias.

---

[4] *Passeport TIC de 6 à 18 ans :* http://www.enseignement.be/passeporttic

Il nous paraît donc opportun de rappeler ici les riches ressources que constituent ce « Passeport TIC » pour les enseignants, même dans le cadre plus large de l'éducation aux médias.

Pour conclure

Les treize séquences ici proposées supposent souvent une certaine expertise technique que beaucoup d'enseignants n'ont pas encore eu l'occasion d'acquérir lors de leur formation initiale et qu'ils chercheront dans les opportunités de la formation continue, pour autant qu'ils soient mobilisés par le défi devant lequel le monde ambiant convoque l'école.

En outre, ne sous-estimons pas l'expertise technique, fût-elle partielle, déjà acquise sur le tas, dans leur vie quotidienne, par beaucoup d'enseignants. Un effort de formation, **voire d'autoformation** ne devrait pas les rebuter.

Cet état des choses ne devrait **donc** pas réfréner l'effort nécessaire pour que les programmes d'études de nos écoles s'ouvrent structurellement aux modes actuels de diffusion de la culture, des savoirs, des divertissements, des informations, autant qu'aux voies actuelles des communications privées en général.

Le monde ambiant des médias n'est plus seulement **une ressource** pédagogique pour l'école. Il **doit devenir** un objet d'étude en soi.

Dans ce sens, insérer l'éducation aux médias dans les cours**,** c'est souvent instaurer une vraie convivialité pédagogique, en jetant le pont nécessaire entre le message institutionnel de l'école et le monde dans lequel vivent les élèves.

Enfin, pour tous ceux qui resteraient déconcertés devant le défi d'insérer l'éducation aux médias dans les programmes d'études, il ne faudrait pas oublier le potentiel d'accompagnement des trois centres de ressources en éducation aux médias officiellement mandatés par le Gouvernement de la Communauté française.

Puisse ainsi le Conseil Supérieur de l'Education aux Médias (CSEM) vous convaincre tant de la nécessité de se mettre à intégrer cette éducation dans les programmes d'études, que de la possibilité de le faire, sur le plan pratique, assez facilement, même avec les moyens du bord.

Michel BOUMAL
Coordinateur du groupe de travail

Les membres du groupe de travail

Ce document a été conçu par les membres du Groupe de travail « Formation »
Du Conseil supérieur de l'éducation aux médias :

Coordination de la rédaction

Brigitte FERNANDEZ Journaliste & Copywriter

Coordinateur

Michel BOUMAL Inspecteur pédagogique. CPEONS – Ville de Bruxelles

Membres du Conseil

Marc ANDRÉ	SeGEC
Michel BERHIN	Média animation, Centre de ressources pour l'enseignement libre subventionné
Françoise CAPPACHI	Service général d'inspection de la FWB
Michel CLAREMBEAUX	CAV-Liège, Centre de ressources pour l'enseignement officiel subventionné
Michel CONDÉ	les Grignoux
Paul DE THEUX	Média animation, Centre de ressources pour l'enseignement libre subventionné
Philippe DELMOTTE	Chargé de Mission au CSEM
Michèle MOREAUX	Service général d'inspection de la FWB
Jean-Luc SORÉE	CAF, Centre de ressources pour l'enseignement organisé par la Communauté française.
Patrick VERNIERS	Président du CSEM

Contributeurs rédactionnels

Thomas JUNGBLUT CAV-Liège, Centre de ressources pour l'enseignement officiel subventionné

Conseillers

Jehanne BRUYR ACMJ
La Cellule projets TICE - Direction enseignement.be

Activités

Écrire un article pour un quotidien d’actualités

Comprendre comment la presse quotidienne formate l’information dans une variété d’articles qui répondent à une série de règles de rédaction et de présentation convenues. Comprendre l’impact de ces règles sur l’information en s’essayant à les appliquer.

Publics

À partir du dernier cycle de l’enseignement primaire, les activités pouvant être sélectionnées ou adaptées en fonction des classes d’âge et du niveau d’acquisition par les élèves des diverses compétences à mobiliser dans l’exercice.

Objectifs

Découvrir les règles convenues de rédaction et de présentation de divers types d’articles courants dans la presse d’information quotidienne, être capable de les appliquer à au moins un type d’article, être capable d’expliquer l’impact de ces règles sur le contenu de l’information délivrée par ce type de presse et renforcer ainsi sa capacité à l’aborder de manière critique.

Prolongements

L’exercice peut être englobé dans un projet d’édition d’un mini journal par la classe, voire répété régulièrement pour fournir de la matière à un éventuel journal de l’école. Il peut également s’inscrire dans des projets d’éducation à la citoyenneté, à la santé, au développement durable…

Matériel

L’outil informatique (ordinateurs, tablettes) est souhaitable pour que l’exercice se fasse dans les conditions les plus proches possibles de la réalité du travail des journalistes. Mais l’exercice restera profitable s’il est réalisé de manière manuscrite en s’inspirant d’une collection de journaux imprimés récents.

Déroulement

1. Découverte des articles de la presse quotidienne par la lecture de plusieurs journaux, en ciblant évidemment des articles dont les contenus sont accessibles aux élèves ou apprenants concernés.

Construction par les élèves de grilles reprenant les principales caractéristiques des divers types d’articles concernés. Afin de soutenir tant l’enseignant que les apprenants dans cet exercice, il existe une précieuse documentation d’appui (voir plus loin « Ressources pédagogiques »), dont il est vivement conseillé de profiter. Ces grilles devraient pouvoir servir de base à celle qui servira à l’évaluation des travaux rédactionnels des élèves.

Familiarisation des élèves avec le style journalistique et le niveau de langue usuel dans la presse quotidienne.

2. Évaluation de l’étape 1 : capacité des apprenants à reconnaître divers types d’articles et à en décrire les caractéristiques, éventuellement avec la documentation précitée sous la main.

3. Préparation des exercices de rédaction.

- Information à donner aux élèves en ce qui concerne les droits d’auteurs et le plagiat (plus facile à contrôler par l’enseignant si les élèves réalisent leurs textes).
- Choix du type d’article à produire, identique pour l’ensemble du groupe ou laissé à la discrétion de chacun, en relation toutefois avec le niveau de compétences.

- Pour prévenir le problème du plagiat et éviter que les élèves se contentent d'un exercice de compilation, choisir un sujet qui n'est pas traité par les quotidiens d'actualité (ex : une brève, un reportage, une interview sur une excursion) ou transposer un article existant dans un autre type d'article (ex : partir d'une interview pour en faire une chronique).
- Dans les directives à donner aux élèves, ne pas oublier d'imposer les contraintes journalistiques incontournables, spécialement le nombre maximum de caractères que peut comporter leur texte.

4. Exercices de rédaction.

- Exercices d'entraînement en classe avec échanges entre l'enseignant et les apprenants pour une évaluation formative informelle.
- Après la phase d'entraînement, exercice de rédaction pour une évaluation formelle, voire sommative.

5. Évaluation à partir de la (des) grille(s) évoquée(s) plus haut, de manière à bien distinguer les compétences qui relèvent de l'éducation aux médias des autres compétences mobilisées qui seraient également évaluées (écriture, maîtrise du traitement de texte…).

Exemples d'ancrages de ce type d'activité dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Relever les caractéristiques médiatiques des articles de la presse quotidienne.

Quelles sont les caractéristiques générales des articles de la presse quotidienne ? Quelles sont les caractéristiques spécifiques des divers genres d'articles : éditorial, reportage, analyse, billet d'humeur… ? À quoi les reconnaît-on ? Comment les articles sont-ils mis en page ? Quels genres de caractères sont utilisés pour les titres, les textes ?

Axe technique

→ Identifier les techniques utilisées pour produire le média.

Quels outils ont été nécessaires pour la rédaction de l'article ? Que l'article soit imprimé ou diffusé sur internet, on voit que tout commence avec un logiciel de traitement de texte. Jusqu'où peut-on aller pour faire la même chose avec ce type de logiciel ? Quels autres logiciels et quelles autres machines seraient encore nécessaires pour éditer l'article dans un vrai journal ? Quels sont ceux que l'on pourrait employer dans le cadre de cette activité, pour faire un peu la même chose, selon ses moyens. Serait-ce intéressant de visiter une imprimerie ?

Axe social

→ Compléter sa lecture par d'autres sources d'information sur les contenus du message (croisement avec l'axe navigation).

Est-on capable d'aller, spontanément et de la manière la plus efficace possible, chercher dans d'autres journaux ou à l'aide d'autres types de sources les informations nécessaires pour vérifier les contenus des articles, et même, souvent, pour comprendre le contexte historique général dans lequel se situent les événements dont ils parlent ? Comment procéder une fois le sujet choisi ?

2. Écrire

Axe informationnel

→ Connaître les codes et la grammaire des signes et des langages utilisés dans son message et en améliorer sa connaissance si nécessaire (croisement avec l'axe lire).

Préparer le titre, les intertitre(s) et exergue(s), la répartition du texte en paragraphes, la place de l'illustration pour réaliser quelque chose qui s'approche d'un article d'un « pro ».

Axe technique

→ Reconnaître les limites de ses compétences techniques et identifier les moyens et les ressources pour les dépasser.

Que faire si l'on peine avec le traitement de texte ? Avant d'appeler le professeur, peut-on essayer de se débrouiller seul en consultant les aides des logiciels ou en faisant appel aux camarades ? Même si les parents ne peuvent pas aider, pourquoi renoncer à essayer d'apprendre tout seul et à en tirer la plus grande fierté ?

Axe social

→ Écrire en étant attentif à la variété des interprétations et des jugements de valeur auxquels le message pourrait être soumis.

On sait que l'on n'a aucun pouvoir sur la manière dont les lecteurs comprendront et interpréteront l'article produit. Réfléchir donc aux caractéristiques des lecteurs potentiels et veiller, par exemple, à parler prudemment de sujets qui pourraient en blesser certains et à prévenir des polémiques que l'on n'aurait pas voulues. Si l'on écrit un article d'opinion, veiller à ce qu'il n'engendre pas de malentendus involontaires.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Passer d'un média à l'autre sur un même sujet.

Le sujet est choisi. Il faut le comprendre. Même s'il s'agit d'un fait divers, celui-ci peut révéler un problème de société. Regarder ce qu'en disent la presse imprimée, les informations en ligne, la télévision, d'autres sources sur internet. Chercher dans des livres si nécessaire. Noter ses sources pour pouvoir les citer.

Axe technique

→ Maîtriser la variété des dispositifs techniques et leurs alternatives éventuelles.

On doit écrire un article dans un format de la presse imprimée. Il faut donc des modèles de journaux imprimés. Mais pour se documenter sur le sujet de l'article à produire, on découvre les commodités d'internet. Il n'est plus nécessaire d'aller chez un libraire pour avoir le journal imprimé. Sur les sites de journaux en ligne, avec l'aide du professeur ou des parents, on peut télécharger la version numérique du journal imprimé (fichier PDF). Qu'est-ce qui est le plus commode ? Qu'est-ce qui est à sa portée ?

Axe social

→ S'orienter parmi les médias en tenant compte des intentions propres aux destinateurs.

Être attentif au fait que tous les journaux d'information ne sont pas neutres. Certains ont des tendances, d'autres sont plus ou moins ouvertement engagés, d'autres encore sont pamphlétaires. C'est encore plus fréquent dans la grande variété des sites d'information d'internet (ou ceux qui se présentent comme tels) que l'on peut fréquenter en se documentant sur son sujet. Essayer de percevoir quand il y a prise d'opinion, plus que volonté d'informer ; quand il y a propagande philosophique, politique ou commerciale, plus que volonté d'analyser.

4. Organiser

Axe informationnel

→ Archiver des médias en fonction de leurs formes.

La documentation doit être classée pour pouvoir s'y retrouver facilement. Si l'on découpe des articles imprimés, indiquer clairement le nom du journal et sa date de parution. Trouver un bon système de classement des journaux et/ou coupures de presse. Ce que l'on trouve sur internet, le conserver dans des signets classés de la manière la plus appropriée pour ce travail. Classer les articles copiés/collés en nommant clairement les fichiers et dossiers, sans oublier d'y ajouter leurs sources.

Axe technique

→ Évaluer les risques techniques liés à son organisation médiatique.

Lorsque l'on rédige l'article, éviter tout ce qui risque de faire perdre le travail. Enregistrer régulièrement le texte en cours de rédaction, bien le localiser dans la mémoire de l'ordinateur ou de la tablette, ne pas hésiter à enregistrer des versions successives numérotées et faire, si possible, une sauvegarde sur une mémoire externe. Il faut, si nécessaire, améliorer sa connaissance générale des logiciels de traitement de texte et celle de la gestion des fichiers sur l'ordinateur ou la tablette.

Axe social

→ Relier de manière avertie et nuancée l'identité des destinataires à des catégories sociales en évitant de s'enfermer dans des préjugés positifs ou négatifs.

Dans un contexte réellement multiculturel, comprendre que sur certains sujets, il faut travailler, sans pour autant renoncer à ses opinions, de manière à faire évoluer les choses positivement ou à ouvrir un débat généreux sans susciter d'avance le déchaînement des passions. C'est le devoir de l'apprenant, s'il s'agit de jouer les « pros » du journalisme. À gérer avec le professeur, autant si l'apprenant se sent très minoritaire parmi ses camarades que s'il se sent du côté des majoritaires, par honnêteté et par déontologie journalistique.

Ressources techniques et pédagogiques

Générales

L'Éducation à la citoyenneté par l'analyse de la presse quotidienne, Journaux Francophones Belges (JFB)-Association des Journalistes Professionnels (AJP)-CREP-CSEM. À commander ou télécharger sur : http://csem.be/outils/brochures/cdr/leducation_la_citoyennete_par_lanalyse_de_la_presse_quotidienne

Les publications en ligne du Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information, CLEMI, France. Divers documents à télécharger sur : http://www.clemi.org/fr/publications/

Développées dans le cadre de l'opération « Journalistes en classe »

Le Cahier de l'Élève, AJP. À commander via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/le_cahier_de_leleve

Journalistes et Médias, AJP. À commander via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/journalistes_et_medias

Développées dans le cadre de l'opération « Ouvrir mon quotidien ».

Support pour les élèves et le professeur : *Journal de Bord,* JFB - CSEM. À commander ou télécharger via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/journal_de_bord

Complément au Journal de Bord à l'attention du professeur, JFB-CSEM. À commander ou télécharger via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/dossier_pedagogique

Ouvrir mon quotidien – vade mecum, CSEM. À commander ou à télécharger via :
http://csem.be/sites/default/files/files/Vademecum_moins_d_mb931d.pdf

Choisir une photo pour le journal de l'école

Chaque jour, les internautes font circuler des photos et vidéos sur la toile. Qu'elle soulève l'admiration ou l'indignation, fasse le buzz ou suscite la critique, l'image laisse rarement indifférent, elle retient l'attention du lecteur et éveille sa curiosité. Elle est donc un élément incontournable pour cibler et toucher le lecteur du journal. Mais est-elle toujours respectueuse du sujet photographié et du lecteur ?

Les activités qui suivent s'inscrivent dans un projet d'écriture d'article, de réalisation d'un journal, ou d'une revue de presse, quel que soit le support (mural, papier, en ligne).

Publics

À partir du dernier cycle du fondamental.

Objectifs

Prioritairement : la compréhension, la communication et la complémentarité d'une information par le biais d'une photo. L'activité vise aussi à développer des attitudes de respect vis-à-vis de l'interprétation que chacun est amené à poser sur la représentation du réel. Dans la démarche du choix collectif d'une information à diffuser, l'élève sera amené à tenir compte de son lectorat. Il sera confronté aux diverses opinions de ses condisciples et amené à exprimer la sienne (dialogue, écoute).

Prolongements

Les prolongements liés à la photographie sont multiples, que ce soit en termes de production (apprendre à réaliser une photographie dans un contexte de communication ou de promotion) ou d'analyse de documents iconographiques (apprendre à observer, comparer…).

Matériel

Variable selon le support choisi (journal papier, mural on en ligne). Il doit permettre l'accès à diverses sources d'information (connexion internet, ordinateur ou tablettes, presse papier).

Déroulement

1. Sélection d'un article de presse lié à un événement ou d'un fait relevant de l'actualité, dont le sujet sera développé dans le cadre du journal ou d'une revue de presse.

2. Recherche de photos pour illustrer l'article. Sur les différents sites d'information et dans les journaux, relever les photos en rapport avec le sujet.

3. Chaque élève sélectionne une photo et explique en quelques phrases les raisons de son choix. Le professeur veille à ce que la sélection de chacun soit respectée par tous. Ne pas sélectionner une photo relève aussi d'un choix délibéré que l'élève justifiera et que le professeur acceptera.

4. L'enseignant met en évidence la multiplicité des choix liée au vécu de chacun.

5. Les élèves sont répartis en plusieurs groupes pour sélectionner une photo qui agrée l'ensemble du groupe en vue d'illustrer le sujet qui fait l'objet d'un article dans le journal.

Exemples d'ancrages de ce type d'activité dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Prendre conscience de la relativité de sa lecture du contenu.

La photo permet-elle de mieux situer les faits ou les personnes dans un environnement non-familier ? Permet-elle de visualiser des objets, des personnages inconnus ? Donne-t-elle à voir des éléments, des sentiments, des expressions, des attitudes… qui sont ou ne sont pas expliqués et décrits dans le texte ? Serait-il possible de comprendre l'événement à partir de la photo ? Dégager les informations contenues dans la photo et les distinguer par rapport à l'interprétation que chacun en fait.

Axe technique

→ Identifier les techniques utilisées pour produire le média.

Repérer les indices qui permettent de déterminer si la photo est un instantané ou relève d'une mise en scène. Mettre en évidence que l'acte photographique est un choix personnel du photographe visant à construire dans le temps et l'espace une représentation du réel (il décide à un moment donné dans un espace donné des éléments qui participent à la représentation d'une portion du réel). La réalisation de telles photos nécessite-t-elle un matériel particulier ? Seraient-elles réalisables à partir de l'appareil photo intégré à un téléphone portable ?

Axe social

→ Identifier le type de message en fonction du contexte de sa production et de sa diffusion.

Saisir le pouvoir évocateur de l'image. Le photographe cherche-t-il à sensibiliser le lecteur ? Quels sont les indices (angle de prise de vue, regard du sujet par rapport au lecteur, cadrage, présence de symboles…) qui permettent de le confirmer ? L'identité du photographe donne-t-elle une information complémentaire sur la situation et la manière dont les photos ont été réalisées ? Le photographe voulait-il témoigner d'une situation particulière ? Repérer les indices qui permettent de déterminer s'il s'agit d'une photo d'archive, d'une photo montage, d'une photo prétexte.

2. Écrire

Axe informationnel

→ Se questionner sur les représentations et la sensibilité que l'on souhaite transmettre par ce contenu.

Mettre l'élève en situation de communication par rapport à un média et le confronter au contexte de diffusion. Sélectionner la photo qui convient le mieux à l'information qui sera publiée dans le journal. Discuter de l'opportunité de publier une photo à partir des questions suivantes. La photo est-elle le meilleur moyen pour apporter de la crédibilité à l'information ? Aura-t-elle un impact suffisant auprès des lecteurs ? Le document présenté contribue-t-il à l'information que l'on veut donner, expliquer, partager ? La photo à publier est-elle sujette à polémique ?

Axe technique

→ **Utiliser la technique d'écriture et l'infrastructure technique de diffusion appropriées à ses moyens et à ses besoins.**

Choisir le format approprié par rapport au média (journal papier, mural ou en ligne) de manière à rendre le message attrayant et pertinent. Expérimenter diverses techniques et méthodes pour donner la meilleure lisibilité à l'article et à la photo. Le document dont on dispose est-il adéquat pour le moyen de diffusion ? Faut-il envisager un dispositif de correction pour le rendre lisible ? Faut-il envisager aussi un dispositif de conversion pour le diffuser à une large échelle ? Quel est le moyen de diffusion le plus adapté au public cible ?

Axe social

→ **Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte. Repérer les risques que l'on prend dans le contexte.**

Prendre connaissance des ressources juridiques : législation sur le droit à l'image et sur le droit d'auteur, code déontologique du journaliste, article 19 de la Déclaration universelle des droits de l'homme, articles 13 et 16 de la Convention internationale des droits de l'enfant. Les photos respectent-elles la législation sur le droit à l'image ? Respectent-elles la dignité humaine ? L'image choisie pour le journal est-elle en accord avec la ligne éditoriale définie par l'ensemble des rédacteurs et les objectifs qu'il poursuit ? Peut-on appréhender les réactions des lecteurs en cas de diffusion ? Le sujet photographié véhicule-t-il un stéréotype ? Présente-t-il un intérêt pour alimenter un débat, approfondir la réflexion ? Cette photo est-elle indispensable pour informer le lecteur ?

3. Naviguer

Axe informationnel

→ **S'orienter efficacement dans les messages à partir d'une interface.**

Prolonger l'activité par l'exploration de différentes sources d'information en vue (journaux, magazines, sites de presse, banques d'images…). Identifier l'auteur de la photographie, l'éditeur et les canaux par lesquels la photo est diffusée.

Axe technique

→ **Choisir un document selon un critère de fonctionnement technique.**

Utiliser un moteur de recherche de façon pertinente, à l'aide de mots-clés, en vue de sélectionner la photographie adaptée au message.

Axe social

→ **Choisir le média et les types de messages les plus appropriés pour communiquer avec autrui afin d'entretenir une relation sociale de qualité sous l'angle des enjeux éthiques.**

Sélectionner la photo qui répond le mieux aux critères fixés par le groupe : respect du lecteur, de la dignité humaine, du droit à l'image et du droit d'auteur, en cohérence avec la ligne éditoriale.

4. Organiser

Axe informationnel

→ Comparer des médias selon les représentations du monde qu’ils transmettent et se positionner par rapport à celles-ci.

Observer les différentes sources d’information et les documents qu’elles diffusent. Sélectionner les photos à publier selon la ligne éditoriale définie par le groupe en faisant abstraction de son jugement personnel et en étant attentif aux attentes de ses lecteurs.

Axe technique

→ Distinguer les appareils médiatiques selon la possibilité qu’ils laissent à leurs usagers de les reconfigurer ou de les faire évoluer de manière autonome.

Sur base des compétences et connaissances de chacun, présenter les outils considérés comme les mieux adaptés à la diffusion, la consultation et la conservation dans le respect de la législation. Envisager et mettre en place un dispositif d’interactivité et de contribution pour les lecteurs (droit de réponse, commentaire…).

Axe social

→ Être conscient des risques liés au fait de ne pas se soucier des destinataires et de lui-même selon des contextes particuliers de communication.

S’interroger sur la nécessité ou pas de publier certaines photos par rapport au droit d’être informé et au droit à la dignité. Tenir compte de la stigmatisation éventuelle d’un individu ou groupe d’individus liée à la viralité des médias sociaux.

Ressources techniques et pédagogiques

COLO, O., ESTÈVE, W., JACOB, M., *Photojournalisme, à la croisée des chemins*, Marval et Cfd Éditeur, 2005.

MORVAN, Y., *Photojournalisme*, Victoires Éditions, 2008.

BOUILLOT, R., MARTINEZ, B., *Le langage de l'image*, Éditions VM, 2009.

BATTUT, É., BENSIMHON, D., *Lire et comprendre les images à l'école*, Editions Retz, 2006.

FOZZA, J.-C., FOZZA, A.-M., PARFAIT, F., *Petite fabrique de l'image*, éd. Magnard, 2003.

Fiches pédagogiques sur la thématique de la photographie de presse proposées par le Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias de l'Enseignement (CLEMI), disponibles sur www.clemi.org.

La photographie, Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique, Service général des Affaires pédagogiques et du Pilotage du Réseau d'enseignement de la Communauté française, 2009.

Réaliser une séquence d'information pour la web TV de l'école

Comprendre comment fonctionne l'information à la télévision pour pouvoir alimenter la web TV de l'école. Construire des séquences d'information destinées à un public de proximité : parents des élèves impliqués dans l'expérience, habitants du quartier, partenaires sociaux et culturels de l'école.

Publics

À partir du dernier cycle de l'enseignement primaire jusqu'à la fin du secondaire, en fonction des contenus diffusés (activités de la classe ou du quartier, acteurs de la communauté éducative, partenaires culturels, monde extérieur…).

Objectifs

Identifier les éléments de langage télévisuel, le matériel, les dispositifs techniques mis en œuvre pour transmettre une information au téléspectateur et veiller à sa bonne compréhension.

Utiliser à son tour ce langage et ces éléments techniques pour construire des séquences d'information destinées à la web TV de l'école et à son public cible.

Associer ainsi visionnage critique et communication ciblée, recherche individuelle et travail collectif.

Prolongements

L'exercice s'inscrit dans la gestion de la web TV par l'ensemble des membres de la communauté éducative de l'école (enseignants, élèves, parents et partenaires culturels). Il doit se situer par rapport aux autres composantes de l'information globale diffusée sur le site afin de faciliter la consultation par chacun. Il peut aussi se concevoir en partenariat avec la TV locale.

Matériel

Ordinateur, connexion à internet, hébergement, matériel de réception et projection (téléviseur, lecteur, vidéoprojecteur), de prise de vue et de son (caméra HDV, micro d'interview, pied, perche son), logiciel de montage vidéo.

Déroulement

1. Définition de l'information en la différenciant de la communication. Les formats et dispositifs de l'information à la TV. La mise en scène de l'information. La fonction et le fonctionnement de la web TV de l'école.

2. Visionnage critique d'un échantillonnage d'émissions et de séquences d'information TV. Analyse des types d'informations et du positionnement des opérateurs.

3. Identification des informations à mettre sur la web TV et des destinataires privilégiés.

4. Travail collectif d'écriture, de repérage, de prise de vue, d'interview, de montage et postproduction, de mise en ligne sur le site dédié.

5. Analyse du feedback et évaluation formative.

Exemples d'ancrages dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Relever les caractéristiques médiatiques du média.

Sur base du visionnage critique d'un échantillonnage significatif d'émissions (ou fragments) d'information TV, relever les spécificités médiatiques et dispositifs en fonction du diffuseur (chaîne publique/privée, TV de proximité, web TV), du type d'émission (JT, magazine, reportage, micro-trottoir…), du point de vue adopté par rapport à l'information proposée, de la relation implicite/explicite avec le spectateur. Formuler des hypothèses quant aux difficultés d'accès à l'information et à sa mise en forme. Objectiver sa perception et sa représentation de l'information, son point de vue, en fonction notamment de l'importance relative accordée aux images, au montage, à la bande son, aux redondances et contrepoints image/son.

Axe technique

→ Identifier les techniques utilisées pour produire le média.

Quels sont les outils nécessaires pour réaliser une séquence d'information à la TV et pour accéder à sa lecture, qu'il s'agisse des chaînes de TV, de la TV locale ou de la web TV de l'école ? Identifier et évaluer les possibilités techniques d'interaction entre les opérateurs et le public auquel ces premiers destinent leur information. Établir une typologie de ces interactions et imaginer leurs incidences respectives sur les émissions d'information et sur l'information elle-même.

Axe social

→ Reconnaître la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique et la variété de leurs intentions.

Examiner, dans un débat, la complémentarité des sources d'information et la variété de leurs producteurs (tous médias confondus/uniquement médias télévisuels). Mettre en œuvre un croisement de sources et de dispositifs pour vérifier une information. Comparer sa propre perception de la véracité et de la pertinence d'une information avec celle de ses condisciples.

2. Écrire

Axe informationnel

→ Utiliser la forme-objet la plus appropriée au contexte de communication et au(x) langage(s) du message.

Choisir le format le plus approprié et le ton le plus adéquat pour toucher la cible de l'information. Quel contenu pour chaque séquence ? Quelle structuration ? Quel minutage ? Quelle mise en scène adopter pour accrocher le public ciblé ? Quels intervenants extérieurs solliciter pour renforcer l'intérêt du message (témoins, experts…) ? Quelle cohérence avec les autres informations mises sur le web ? Quels documents complémentaires pourraient être diffusés, dans l'optique d'une campagne « d'infocom » ?

Axe technique

→ **Identifier les appareils et les infrastructures techniques possibles pour écrire en fonction de la nature du média à produire.**

De quoi a-t-on besoin pour la réalisation, le montage, la diffusion de la séquence ? S'approprier l'utilisation de ces outils. L'école dispose-t-elle du matériel nécessaire ? Existe-t-il des apports complémentaires souhaitables provenant d'un centre de ressources, d'un service de prêt communal ou provincial ? Reconnaître ses compétences à utiliser efficacement ce matériel. L'équipe dispose-t-elle de talents plus spécifiques ? Si nécessaire, faire appel aux conseils d'un partenaire.

Axe social

→ **Comprendre le contexte dans lequel le message doit être reçu.**

Réaliser la séquence d'information et la mettre en ligne en étant attentif aux conditions de réception du message par le public cible. Ce public correspond prioritairement aux membres de la communauté éducative de l'école. Quels sont leurs intérêts ? Quelle information complémentaire ou alternative pourraient-ils trouver sur les contenus qui vont leur être présentés ? Quel feedback organiser pour identifier d'éventuels malentendus ? Parallèlement, évaluer les relations interpersonnelles au sein de l'équipe de réalisation.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ **Choisir en connaissance de cause les messages les plus pertinents ou les mieux adaptés à ses besoins ou à ses centres d'intérêt.**

Parcourir les médias d'information et les classer en fonction de leur contenu et de son traitement. Comparer la pertinence des choix pour un public déterminé. Les points de vue sur une thématique varient-ils selon le média sélectionné et le public privilégié de ce média ? Identifier un maximum de paramètres visant à aider au classement de ces médias et de leurs messages d'information. Explorer notamment les interactions entre les différentes composantes des langages utilisés et choisir l'interface de navigation jugée la plus adéquate en fonction d'un public donné.

Axe technique

→ **Choisir un média de navigation en fonction des implications techniques de son usage sur les domaines socio-économiques.**

Parcourir un ensemble de choix techniques possibles pour s'adresser à son public et en évaluer les implications pour l'émetteur et le récepteur. S'orienter sur la base des choix technologiques susceptibles d'être privilégiés par son public tout en tenant compte des compétences qu'il faudra maîtriser, du volume temps nécessaire pour le faire, des opportunités et contraintes dans un environnement scolaire donné et dans un modèle de communication intégré au projet d'école, à savoir : une web TV.

Axe social

→ **Choisir des médias en tenant compte de leurs destinataires.**

Rechercher et sélectionner l'information à diffuser et son traitement en fonction du modèle de production et d'un environnement de réception réalistes. Quelles sont les intentions des destinateurs, quelles sont les attentes des destinataires ? Quels sont les territoires d'énonciation partagés par les émetteurs et les récepteurs ? Quelle peut être

l'importance de la co-énonciation et des interactions dans la démarche de communication qui sera choisie ? La volonté est bien d'informer sur des faits, des personnes, des intentions, des projets… Repérer le style qui sera le plus adéquat pour le faire.

4. Organiser

Axe informationnel

→ Archiver des médias en fonction de leur forme.

Référencer clairement chaque item d'information. Classer et annoter. Critérier les messages d'après leur contenu et l'architecture du site où ils seront placés. À tel type de contenu, à tel segment de son public, doit correspondre une mise en forme qui réponde aux attentes de perception, de compréhension (et de persuasion) de ce public mais aussi à la ligne éditoriale de l'organe émetteur et diffuseur. S'organiser pour aller à la rencontre de ce double défi sans se compliquer la tâche et se rappelant que celle-ci est collective.

Axe technique

→ Comparer des « appareils médiatiques » en fonction de leur ergonomie ainsi que du potentiel, des limites et des contraintes de leur utilisation.

Sélectionner, parmi l'inventaire des moyens techniques à disposition, ceux que l'on peut mettre en œuvre le plus efficacement et à moindres frais. Après avoir repéré les disponibilités d'équipement, les compatibilités, prévoir les apports extérieurs qui seront nécessaires, en évaluer le coût, la facilité d'accès et d'usage. Les inscrire sur un échéancier de réservation et se familiariser avec leur mode d'emploi. Effectuer une démarche semblable avec les dispositifs d'interactivité afin de pouvoir être opérationnel sur toute la mise en œuvre du projet, de l'écriture à l'analyse du feedback reçu.

Axe social

→ Classer, hiérarchiser, archiver ou éditer des médias en tenant compte de la perception que les destinataires en ont, selon leur(s) identité(s).

Classer les dispositifs médiatiques susceptibles d'être utilisés sur la base de deux configurations : celle de l'équipe de réalisation, avec son degré de collaboration interne et celle du public à informer, avec ses réactions potentielles et son degré d'implication dans la communication à construire. Constituer la liste des destinataires potentiels de l'information pour les avertir dès que nécessaire d'une diffusion. Être capable de gérer les attentes et les effets suscités par les séquences d'information à diffuser, surtout dans le contexte multiculturel où l'on travaille. Et ceci vaut tant pour l'équipe des élèves concepteurs que pour la communauté éducative visée par l'information. Aucune interaction ne pourra être négligée… Trouver le moyen d'y faire face.

Ressources techniques et pédagogiques

LOCHARD, G., *L'information télévisée. Mutations professionnelles et enjeux citoyens*, Paris, CLEMI, 2005.

Collectif, *Publier en ligne aujourd'hui*, Bulletin de la revue « Les dossiers de l'ingénierie éducative », N°45, Paris, SCEREN, CNDP, déc. 2003.

BESSE, B., Desormeaux, D., *Construire le reportage télévisé*, Paris, Éd. Victoire, 2005.

BRIGGS, M., *Manuel de journalisme web. Blogs, réseaux sociaux, multimédia, info mobile*, Paris, Eyrolles, 2014.

CANIVET, I., *Bien rédiger pour le web… et améliorer son référencement*, Paris, Eyrolles, 2009.

MARCHÉ, J.-B., *Écrire et réaliser un court-métrage*, École, Collège, Lycée. Orléans, CRDP de la région du Centre, 2002.

MARTIN, M., *Le langage cinématographique*, Paris, Éd. du Cerf, 1985.

Réaliser un journal télévisé

Observer comment les journaux télévisés présentent les actualités, avec quels types de signes et de combinaisons de langages, selon quelle organisation thématique. En approfondir la compréhension en réalisant un journal télévisé, partiel ou complet, d'une manière réaliste ou simplement simulée, sérieuse ou parodique.

Publics

À partir du dernier cycle de l'enseignement primaire en se limitant éventuellement à des activités partielles et simulées (ex : jeu théâtral). À partir du premier degré de l'enseignement secondaire pour des réalisations plus avancées et plus complètes.

Objectifs

S'approprier de manière active la manière dont les journaux télévisés (JT) formatent l'actualité. Développer ainsi la capacité à les regarder de manière critique, en considérant tant la force que les limites de ce type de diffusion de l'information.

Prolongements

Pour la phase de production, l'exercice peut s'inspirer des JT des télévisions locales ou s'étendre à la production d'un journal à portée plus nationale. On peut également imaginer de systématiser les reportages sur les événements marquants de l'année scolaire et en faire une revue annuelle sous la forme d'un JT.

Matériel

Une caméra. Un ordinateur doté d'un logiciel de montage pourvu d'une time line et d'un logiciel d'enregistrement du son. Un micro et un projecteur DATA. Une salle informatique dont les ordinateurs sont dotés d'un logiciel de montage de base. Mais l'activité peut aussi être menée sous la forme du jeu théâtral, surtout avec les plus jeunes, et donc sans aucun matériel.

Déroulement

1. Analyse attentive de quelques JT de chaînes différentes, de préférence téléchargés d'internet et présentés aux apprenants à l'aide d'un logiciel de montage qui en facilite l'observation (spatialisation du déroulement temporel, arrêts précis sur images, visualisation de la bande son).

Construction par les apprenants de grilles reprenant les principales caractéristiques des diverses séquences qui constituent ordinairement un JT et d'une grille reprenant les caractéristiques générales de son déroulement.

2. Évaluation de l'étape 1 : capacité des apprenants à reconnaître et décrire ces caractéristiques à partir d'échantillons qui leur sont projetés, éventuellement avec la documentation précitée sous la main.

3. Préparation de l'exercice de production.

- Information à donner aux élèves en ce qui concerne les droits d'auteurs et le droit à l'image.
- Choix des sources : soit toute la production est originale (prises de vues par les élèves), soit elle est reconstruite à partir de séquences vidéos enregistrées et recommentées (diffusion en dehors du cadre pédagogique alors interdite).

- Organisation du travail en équipe : choix des sujets, désignation du (des) présentateur(s), des commentateurs et/ou reporters ; modalités de montage du produit final en cas de production numérique ; planning.
- Directives et apprentissages techniques de base en cas de production numérique : prises de vues, éléments de montage, enregistrement des commentaires à ajouter aux images. Directives et entraînement des présentateurs et des animateurs.

4. Exercices de production.

- Réalisation des séquences prévues et évaluation du travail des équipes selon les grilles de l'étape 1.
- Réalisation du travail des présentateurs ou des animateurs (ex : interviews de plateau) et évaluation selon la grille de l'étape 1.

5. Montage ou mise en scène finale.

- Évaluation du travail de montage ou du spectacle de la mise en scène finale.
- Éventuelle valorisation de l'implication des élèves dans une évaluation plus globale, attachée à une ou des matières d'études.

Exemples d'ancrages de ce type d'activité dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ **Confronter les représentations et les sensibilités vehiculées par les contenus à sa propre représentation du monde.**

Que connaît-on des événements dont parlent les séquences des JT ? Comment juger de leur véracité ? Quelle opinion se faire à leur propos ? Quelle attitude adopter face à la variété d'opinions que peuvent susciter ces séquences ? Est-on capable d'argumenter pour ou contre le contenu de ces opinions ? Quels outils peuvent aider à se questionner sur les contenus de ces séquences et sur l'effet qu'elles ont sur soi ?

Axe technique

→ **Identifier les techniques utilisées pour produire le média.**

Quels sont les outils nécessaires pour la réalisation des diverses séquences habituelles d'un JT ? Comment ces outils sont-ils organisés ? La visite d'un studio de JT et une rencontre avec les réalisateurs ne vaudraient-elles pas la peine ? Quelles technologies assurent la diffusion des JT à heures données sur les téléviseurs, lesquelles permettent leur mise à disposition pendant un certain temps sur internet ?

Axe social

→ **Reconnaître la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique et la variété de leurs intentions.**

Observer la variété des personnes qui peuvent contribuer à construire le flux d'information d'un JT. Outre le présentateur, il y a des personnes interviewées en studio, d'autres dans les reportages. Pourquoi ont-elles été invitées ou sollicitées ? Tiennent-elles toutes des discours neutres ? Par ailleurs, prendre conscience que les JT sont produits par des chaînes de télévision qui poursuivent des enjeux privés ou répondent à des missions publiques et qu'ils sont parfois marqués par ces enjeux ou ces missions.

2. Écrire

Axe informationnel

→ **Écrire un contenu en produisant du sens.**

Pour commenter les séquences en voix off, préparer des textes minutés pour la lecture selon la durée des images, des textes qui disent néanmoins tout ce que l'on a envie de dire, en tenant compte de l'écoute réelle espérée de ses interlocuteurs. Un texte bien articulé avec le sens des images qui défilent.

Axe technique

→ **Reconnaître les limites de ses compétences techniques et identifier les moyens et les ressources pour les dépasser.**

Comment faire quand on ne s'en sort pas avec son logiciel d'édition vidéo ? Que faire si on n'arrive pas à mettre sur l'ordinateur les vidéos prises avec sa caméra, son appareil photo ou son Smartphone ? Comment se rendre capable d'étendre ses compétences techniques sans nécessairement devoir appeler à l'aide le professeur ? Est-il possible – à condition d'avoir accès à un PC convenable connecté à internet – d'aller plus loin tout seul ? Trouver les bons modes d'emploi. Apprendre à les mettre en œuvre.

Axe social

→ **Savoir à quel titre on adresse le message, en tenir compte et se questionner sur son statut social, économique, culturel en tant que destinateur.**

On a refabriqué une séquence de JT à partir d'un ou plusieurs JT. Le groupe est-il conscient et bien d'accord sur ce qu'il a produit ? A-t-on veillé, en cas de désaccord, à ce que la diversité des opinions soit exprimée dans le message, en introduction ou en conclusion, par le « présentateur » ou dans une discussion sur le « plateau », ou encore dans le commentaire des images ? Sait-on bien à qui l'on s'adresse ? Ceux qui vont recevoir ce message comprendront-ils tout de suite qui l'on est et quelles sont nos intentions ?

3. Naviguer

Axe informationnel

→ **Identifier des formes-objets en fonction des systèmes de signes qui les caractérisent.**

Regarder attentivement les JT proposés par diverses chaînes et se familiariser avec tous les signes qui les caractérisent et les distinguent ainsi d'autres types d'émissions, même d'actualités (générique d'ouverture, menu des contenus, cadrage particulier du présentateur, rythme et durée des séquences, types de séquences, éléments infographiques…). Observer également les signes qui peuvent donner à chaque JT une personnalité propre.

Axe technique

→ **Explorer les usages possibles des médias et en choisir un ou plusieurs en fonction de leur potentiel technique.**

Découvrir que la meilleure manière d'étudier des JT, c'est de les collecter sur un support numérique et de les observer à partir d'un logiciel de montage. Déterminer quel appareil conviendra le mieux pour récolter ce que la navigation fera rencontrer. Chercher un logiciel de montage simple mais suffisant. Chercher aussi le meilleur moyen logiciel pour télécharger les JT diffusés de manière numérique, en fonction des appareils à disposition.

Axe social

→ **Choisir un média dans le respect de la législation visant à réguler les usages médiatiques en matière de détention, lecture, diffusion, reproduction.**

Savoir qu'on peut télécharger ou enregistrer les JT que l'on sélectionne pour en garder des copies personnelles et pour les analyser dans un cadre pédagogique. On peut même, si le projet comporte une part de production, réutiliser certaines séquences de JT pour les refaire ou même pour créer avec le groupe un JT. Mais découvrir que, dans ce

cas, ces productions ne peuvent pas sortir du cadre pédagogique, sauf autorisation de la chaîne concernée, et que les chaînes de télévision elles-mêmes n'ont pas toujours tous les droits sur les séquences que montrent leurs JT.

4. Organiser

Axe informationnel

→ **Comparer des médias selon les représentations du monde qu'ils transmettent et se positionner par rapport à celles-ci.**

Comparer la manière dont les différents JT d'un même jour sélectionnent et hiérarchisent l'actualité. Comparer la manière dont ils traitent d'un même sujet en étendant la comparaison à d'autres médias d'actualités (presse écrite, radio). Tenter d'en tirer des tendances générales : des types d'intentions, des structures éditoriales, des modes de scénarisation.

Axe technique

→ **Regrouper des appareils médiatiques selon leur compatibilité à fonctionner au sein de la même installation.**

Apprendre à organiser l'ensemble de son travail de la manière la plus simple, en regroupant tout sur un ordinateur : téléchargements via un navigateur web, importation éventuelle de vidéos « maison » et stockage de celles-ci sur le disque dur ou sur un support numérique amovible approprié, étude des séquences et, le cas échéant, création à l'aide d'un logiciel de montage vidéo, édition éventuelle de la création sur internet.

Axe social

→ **Développer sa capacité à identifier et à comprendre des contextes de communication rendus complexes par la pluralité des destinataires et/ou la combinaison des effets recherchés.**

Découvrir que les JT cherchent, par nature, à atteindre un public très large et très diversifié et analyser comment ils tentent parfois de répondre à la variété des attentes potentielles de celui-ci. Observer à quel point les JT des télévisions locales s'attachent à parler souvent de leurs destinataires en reflétant leur variété.

Ressources techniques et pédagogiques

COLLECTIF, *Les coulisses d'un JT*, France 3, coll. « C'est pas sorcier », 1996, 26 min.

COLLECTIF, *Le 13h de TF1*, Paris, SCEREN-CNDP, 1992, 1 DVD et 1 livret de 96 p.

COLLECTIF, *Madame, Monsieur, bonsoir. Décoder l'information télévisée*, Bruxelles, Média Animation, 2013, 118 p. + 1 DVD avec 10 séquences analysées.

LOCHARD, G., *L'information télévisée. Mutations professionnelles et enjeux citoyens*, Paris, CLEMI, 2005, 219 p.

5 JT : des choix éditoriaux spécifiques. Fiche pédagogique (12 p.) téléchargeable sur le site de TV5 : http://enseigner.tv5monde.com/fle/5-jt-des-choix-editoriaux-specifiques

Séance de rédaction : à quoi ça sert ? Fiche pédagogique (7 p.) téléchargeable sur le site d'e-media : http://www.e-media.ch/documents/showFile.asp?ID=3527

109, sur Canal C, un exemple d'émission d'information réalisée par des jeunes : http://www.canalc.be/category/emissions/109/

Créer un journal imprimé et sa version web

Découvrir l'univers de la presse écrite et comprendre les mécanismes de l'écriture journalistique adaptée au web en produisant des articles et des interviews vidéo. Envisager la problématique du webdesign en créant et en gérant un blog destiné à accueillir le contenu journalistique produit par les élèves.

Publics

À partir du dernier cycle de l'enseignement primaire. Les activités peuvent être adaptées et les consignes complexifiées en fonction des classes d'âge et du niveau d'acquisition des élèves.

Objectifs

Comprendre les spécificités d'un journal imprimé et celles d'un journal en ligne afin de pouvoir réaliser la déclinaison du premier vers le second. Écrire des contenus journalistiques (articles). Réaliser des contenus audiovisuels (des reportages vidéo, photo ou audio, des interviews filmées). Mettre en relation, dans un même article, ces deux types de contenus. Concevoir la structure et déterminer les rubriques d'un journal papier, puis de sa version web. Concevoir et réaliser la plate-forme internet (blog) qui accueillera les contenus du journal en ligne. Gérer et alimenter le journal en ligne.

Prolongements

Le projet peut devenir un journal d'école mis à jour tout au long de l'année que d'éventuelles productions des cycles inférieurs peuvent alimenter ponctuellement. Les aînés sont auteurs, éditeurs et gestionnaires alors que les plus jeunes sont auteurs uniquement. Un comité éditorial peut se réunir pour décider ce qui doit être publié ou non.

Matériel

Des journaux de presse écrite, des tablettes numériques ou des ordinateurs, un logiciel de traitement de texte, une imprimante, une caméra ou un appareil photo ou un Smartphone, un logiciel de montage, une connexion internet, un hébergement et un système de blog.

Déroulement

1. Journal papier

1. Analyse (voir aussi plus loin, dans « Ressources pédagogiques », les outils développés dans le cadre des opérations « Journalistes en classe » et « Ouvrir mon quotidien »)

a. Représentations et usages du journal de presse écrite par les élèves. Observation, analyse et comparaison de différents titres de presse quotidienne afin de faire apparaître une structure ainsi que le rôle de la Une, la ligne éditoriale, le contenu des rubriques, le rôle de la publicité…
b. Analyse d'articles ou de faits divers pour en dégager une structure (ex : la pyramide renversée et les 5 W) et une écriture journalistique.
c. Le métier de journaliste : accueil d'un journaliste dans la classe.

2. Conception et création

a. 1. Définition du cahier des charges du journal papier et en ligne (choix du public, des valeurs et des objectifs) et parallèlement de sa ligne éditoriale.
b. 2. Choix du thème du journal et de ses rubriques, répartition des tâches pour l'écriture des articles, des interviews…
c. 3. Recherche d'un titre pour le journal.
d. 4. Après des activités de recherche d'informations (sur internet ou sur le terrain) : écriture des articles, des légendes et choix des photos.
e. 5. Vérification du respect du droit à l'image et citation des sources.

3. Mise en page du journal à l'aide de l'enseignant ou d'une personne externe (outils à choisir selon les compétences des élèves).

2. Journal en ligne

1. Analyse

a. Observation, analyse et comparaison de différents journaux en ligne afin de faire apparaître les grandes différences avec un journal de presse écrite ainsi que de dégager les avantages et inconvénients de chaque version.
b. Analyse de la spécificité de l'écriture sur le web et réécriture des articles de la version papier.
c. Analyse de différents reportages vidéo pour faire découvrir leurs composantes, leur structure narrative et quelques bases de langage cinématographique.
d. Analyse de l'importance du montage dans la construction du sens d'un message médiatique à partir de différents extraits vidéo et de mise en situations pratiques.
e. Analyse du webdesign d'un journal en ligne.

2. Conception et création

a. Exercices pratiques de réalisation d'interviews afin d'en réaliser une analyse critique.
b. Tournage des différentes interviews et reportages vidéo et réalisation des photos.
c. Initiation pratique à l'utilisation d'un logiciel de montage vidéo.
d. Construction, par groupes, de la homepage du web journal.
e. Présentation et critique de chaque projet et choix collégial de la page d'accueil la plus pertinente pour le web journal.
f. Mise en ligne de tous les contenus sur le système de blog.

Exemples d'ancrages dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Comprendre l'impact des supports dans la forme du message.

Quelles sont les particularités (en termes de production, d'usage ou de consommation) du média internet par rapport au papier ? En quoi, et comment, ces particularités vont modifier la forme et le contenu des articles ?

Axe technique

→ Identifier les implications sociétales (sociales, culturelles, voire politiques) des caractéristiques techniques du média.

Comment la spécificité technique (de production, d'édition et de consultation) d'un web journal change-t-elle la relation à l'information, l'information elle-même et le métier de journaliste ?

Axe social

→ Apprécier la pertinence des choix graphiques, esthétiques et stylistiques en fonction des usages médiatiques ordinaires.

Repérer les fonctions et les effets produits des choix graphiques, esthétiques et stylistiques. Ces choix sont-ils cohérents avec la ligne éditoriale du (web) journal ? Est-il possible de relever une récurrence de ces choix (récurrence qui construit une ligne graphique et une identité visuelle) ? Si oui, à quoi sert-elle ? Est-ce important qu'un média propose une ligne graphique clairement identifiée ? Ne risque-t-il pas de manquer d'originalité s'il propose toujours le même canevas ?

2. Écrire

Axe informationnel

→ Opérer des choix graphiques, esthétiques et stylistiques en fonction des usages médiatiques ordinaires.

Concevoir le design du web journal (en structurant la homepage et en choisissant un thème visuel adapté et pertinent) de manière originale, tout en conservant les codes et les caractéristiques de l'objet médiatique web journal.

Axe technique

→ Reconnaître les limites de ses compétences techniques et identifier les moyens et les ressources pour les dépasser.

Trouver les solutions (tutoriaux, personnes ressources, recours à des forums…) pour dépasser ses limites. Concevoir le projet en tenant compte de ses propres compétences techniques et du temps dont on dispose pour le développer.

Axe social

→ Se questionner sur les attentes potentielles du (ou des) destinataire(s) et orienter sa communication en fonction de sa réflexion.

Être conscient que l'on s'adresse en priorité aux parents et autres élèves de l'école et prendre en compte cette donnée dans la création du contenu et de la forme du web journal : orienter le choix des sujets, des rubriques, du webdesign… en fonction de ces destinataires. Dépasser son point de vue personnel et comprendre que l'on s'adresse notamment à des adultes.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Identifier des formes-objets en fonction des systèmes de signes qui les caractérisent.

Parmi la multitude des sites web, repérer les signes caractéristiques d'un journal papier (papier, titre, mise en page, périodicité…) et d'un web journal (titre, webdesign, contenu journalistique…).

Axe technique

→ Choisir un document selon un critère de fonctionnement technique.

Choisir les photos et vidéos pour le web journal dans le format de fichier adéquat pour leur mise en ligne. Si les fichiers disponibles ne sont pas au bon format, pouvoir les convertir ou les compresser.

Axe social

→ S'orienter parmi les médias en tenant compte des intentions propres aux destinateurs.

En naviguant sur différents web journaux, identifier petit à petit leur public cible et son impact sur leur ligne éditoriale.

4. Organiser

Axe informationnel

→ Organiser l'architecture d'un ensemble médiatique (journal, site internet, magazine…) en fonction du contenu des différents objets y prenant place.

Organiser de manière cohérente son web journal pour que l'utilisateur comprenne à quel type de média il va avoir affaire. Proposer des galeries d'images, importer des « players » vidéos qui auront tous la même apparence, favoriser l'homogénéité dans la répartition image/texte (ex : l'article commencera systématiquement par le titre sous lequel prend place une grande photo). Construire une structure cohérente.

Axe technique

→ Regrouper des « appareils médiatiques » selon leur compatibilité à fonctionner au sein de la même installation.

Organiser l'ensemble de ses fichiers pour pouvoir fonctionner sur différents appareils selon le besoin. Un système de « cloud » ou de plate-forme numérique peut être utilisé.

Axe social

→ Organiser l'expression de son identité de manière adaptée à celle du destinataire ou au contexte de communication.

Être capable, le cas échéant, de mettre son identité en retrait pour favoriser le projet collectif. Pouvoir renoncer à ses propres choix quand ceux des autres sont plus pertinents pour le bon développement du projet commun.

Ressources techniques et pédagogiques

Exemple de web journal réalisé dans le cadre d'un voyage scolaire : http://lejournaldenotrevoyage.weebly.com/

Le site web du CMS gratuit qui a servi à la réalisation du web journal ci-dessus : www.education.weebly.com/?lang=fr

Exemples de journaux en ligne dans des écoles françaises : http://www.clemi.org/fr/productions-des-eleves/journaux-scolaires/journaux-en-ligne/

BRIGGS, M., *Manuel de journalisme web - Blogs, réseaux sociaux, multimédia, info mobile*, Paris, Eyrolles, 2014.

DEGAND, A., GREVISSE, B., *Journalisme en ligne*, Bruxelles, De Boeck, 2012.

Développées dans le cadre de l'opération « Journalistes en classe »

Le Cahier de l'Élève, AJP. À commander via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/le_cahier_de_leleve

Journalistes et Médias, AJP. À commander via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/journalistes_et_medias

Développées dans le cadre de l'opération « Ouvrir mon quotidien ».

Support pour les élèves et le professeur : *Journal de Bord,* JFB - CSEM. À commander ou télécharger via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/journal_de_bord

Journal de Bord, JFB-CSEM. À commander ou télécharger via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/journal_de_bord

Complément au Journal de Bord à l'attention du professeur, JFB-CSEM. À commander ou télécharger via : http://csem.be/outils/brochures/cdr/dossier_pedagogique

Ouvrir mon quotidien – vade mecum, CSEM. À commander ou à télécharger via : http://csem.be/sites/default/files/files/Vademecum_moins_d_mb931d.pdf

Construire un blog de classe

Dans le cadre de la tenue d'un blog, apprendre à rédiger, illustrer et présenter différents types de textes, à gérer des commentaires et à émettre une opinion personnelle argumentée.

Publics

Enseignement fondamental et secondaire : les élèves recherchent et inventent des idées, des mots à partir de leurs connaissances personnelles (cycle I du fondamental), de la consultation de personnes (cycle II du fondamental), de documentation (1er degré du secondaire), ils écrivent des textes simples et réagissent en exprimant une opinion personnelle et en la justifiant d'une manière cohérente. Aux 2e et 3e degrés du secondaire, les élèves produisent différents types de textes et développent une réflexion critique.

Objectifs

Utiliser les techniques du web pour diffuser l'information auprès du plus grand nombre de lecteurs (effet « buzz »).

Écrire un texte informatif (article, compte rendu d'expérience…), injonctif (recette, notice de montage…), persuasif (critique de film, publicité pour la fête de l'école, plaidoyer…), poétique (comptine, chanson, slogan publicitaire, humour, dicton…), fictionnel (nouvelle, récit, blague…) et le formater en tenant compte des spécificités du web : hiérarchie des titres, structure des paragraphes et intertitres, insertion d'hypertexte, lecture en « scroll », mise en gras et indentation, mots clés…

Illustrer le texte de manière adéquate avec une photo, un graphique, un son, une vidéo, une animation légendés correctement.

Utiliser la typographie adéquate en tenant compte de l'existence de feuilles de styles.

Appliquer quelques principes du droit (droit à l'image, copyright, droits d'auteur…).

Lire et (in)valider un commentaire (rôle de modérateur) ; apporter une réponse écrite à une demande, un commentaire ; exprimer son opinion, argumenter, débattre ; écrire un commentaire sur la production d'un condisciple tout en respectant sa dignité.

Prolongements

Cette activité peut s'inscrire tout au long de l'année dans l'étude des types de texte ; la vie de la classe et de l'école (fêtes, classes vertes, excursions...) ; les projets scolaires (découverte de l'environnement, visite d'un musée…) ; toutes les disciplines (faire un rapport d'expériences scientifiques, raconter un personnage historique…) ; le suivi de l'actualité (réagir à l'actualité régionale, créer un dossier sur un événement sportif…) ; l'artistique (mettre ses réalisations en ligne et les commenter, les annoter…) ; échanger des textes dans une langue étrangère avec des jeunes d'un autre pays ; l'apprentissage de la lecture et de l'écriture (écriture de messages, lecture des commentaires, réaction aux commentaires…).

Matériel

Au moins un ordinateur connecté. Un hébergement et un système de blog. Accès à une bibliothèque ou une médiathèque, à des magazines, banques d'images, appareil photo, caméra, enregistreur son et micro, tablettes… Les grilles critériées ou cartes d'identité de l'écriture spécifique pour le web, des types de textes.

Déroulement

L'activité peut être conduite par un seul enseignant dans le cadre d'un seul cours ou être organisée de manière transversale et recouper plusieurs cours, mobiliser plusieurs collègues dans plusieurs disciplines ou plusieurs classes. Ce peut être un projet d'école global où le blog est un outil de communication vers divers publics, dont les élèves et les parents.

Une fois le blog lancé, il est important de l'intégrer complètement dans la pédagogie et la gestion du temps de la classe afin de le nourrir, de le gérer, de le voir évoluer, de percevoir l'évolution des élèves… C'est à cette condition qu'il délivrera tout son potentiel. Il conviendra d'y revenir régulièrement en mode lecture-réaction ou en mode écriture. L'outil ne se limitant pas au rédactionnel, de nombreuses possibilités d'expression existent tout au long du parcours de l'apprenant.

La création d'un blog collectif est un exercice complet où chacun réinvestit ses savoirs et savoir-faire et apporte sa spécificité et ses talents. Chacun enrichit ses aptitudes quand il est amené à lire, écrire, argumenter dans une situation réelle de communication. La perspective d'être « réellement » lu est motivante. Elle apporte souvent un plus au niveau de la rigueur dans le travail de l'apprenant.

1. En amont de la création du blog et autour de l'analyse d'un média en ligne, découvrir les fonctions d'une page d'accueil ; étudier l'écriture hypertexte ; observer les interactions dans les forums et s'interroger sur la place occupée par les intervenants, le modérateur ; tester les effets des types d'illustration (dessin, photo, enregistrement sonore, vidéo, animation…) ; découvrir les principales règles juridiques. Construire une ligne de contraintes spécifiques et une charte.

2. Découvrir l'écriture web, le système et les fonctions spécifiques d'un blog. Selon la méthode envisagée et l'âge des apprenants, il conviendra d'être plus ou moins précis. Durant cette activité, il sera intéressant de découvrir les fonctions de l'écrit en comparant les supports (affiche, livre, journal, site, blog, forum…). Construire les grilles critériées ou les fiches d'identité qui serviront de supports dans les activités pratiques.

3. Définir le public (pairs, parents, internautes lambdas…) et les possibilités d'interactions. L'enseignant évaluera jusqu'à quel point il accepte d'être responsable du contenu visible sur le site tout en gardant à l'esprit que plus le blog s'adressera à des destinataires réels et permettra une interaction, plus les élèves auront le sentiment que leur travail est lu et seront motivés.

4. Définir le thème ou le contenu du blog. C'est ici que l'enseignant a l'opportunité de relier l'exploitation d'un blog aux autres disciplines et à la vie de la classe ou de l'école.

5. Rédiger les textes (différents types), les illustrer (différentes formes d'illustrations à trouver ou construire). Mettre le tout en ligne, en tenant compte des contraintes du blog et de l'écriture web via l'usage des listes, grilles critériées, chartes… C'est le moment pour l'enseignant de pratiquer une évaluation formative en cours d'activité. L'enseignant choisira ici la manière dont le contenu produit par l'élève sera mis en ligne (avec modération de sa part, des pairs, sans modération, avec modération a posteriori). C'est le moment de pratiquer une évaluation formative ou certificative.

6. Observer la vie du texte sur le blog (nombre de vues, commentaires, éventuellement les cotations des internautes…). Lire, accepter et éventuellement répondre aux commentaires en exprimant son opinion. Écrire un commentaire sur la production d'un pair… En plus d'éveiller aux médias, c'est la possibilité d'éveiller à la citoyenneté : s'exprimer, débattre, argumenter, respecter l'autre, connaître les droits…

Exemples d'ancrages dans le cadre général

5. Lire

Axe informationnel

→ Relever les caractéristiques médiatiques du média

Quelles sont les caractéristiques générales des types et genres de textes que l'on souhaite partager ? Identifier les différents éléments qui les composent et leur utilité. Quelles sont les caractéristiques du système de blog qui est composé de nombreux éléments visuels qui peuvent ou non interagir entre eux ?

Axe technique

→ Identifier les techniques utilisées pour produire le média

Distinguer le front office du back office et observer la place occupée dans le front office par les différentes informations introduites via le back office. Identifier dans le back office les spécificités des interfaces en fonction de la nature de l'élément ajouté : titre, paragraphe, lien, tag, vidéo…

Axe social

→ reconnaître la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique et la variété de leurs intentions.

Distinguer le destinataire du blog et ses intentions de tous les intervenants identifiables et leurs intentions : l'hébergeur du système de blog via sa publicité, les internautes via leurs commentaires, les réseaux sociaux via leurs systèmes de diffusion, les moteurs de recherche via le positionnement du blog…

6. Écrire

Axe informationnel

→ exploiter l'hétérogénéité qui peut être constitutive de l'objet médiatique (ses sons, images fixes ou animées, textes, hyperliens, code source…) selon les typologies d'usage.

Choisir le titre, l'illustration, les tags les plus appropriés. Dans le texte, utiliser judicieusement la mise en gras, les hyperliens en tenant compte de l'information traitée et de l'intention dominante.

Axe technique

→ comprendre les enjeux sociétaux qui peuvent être liés aux technques d'interactions choisies.

Comprendre à quoi cela engage d'ouvrir un système de commentaires. Paramétrer le système de commentaires selon que l'on souhaite les modérer avant leur mise en ligne. Choisir les critères qui permettront d'identifier les commentaires que l'on accepte et les modifier par après si nécessaire. Choisir de répondre ou pas aux commentaires et évaluer les limites à ne pas dépasser. Comprendre le système d'inscription qui permet de limiter le blog à un public déterminé.

Axe social

→ se soucier d’autrui en adressant le message.

Dans le cadre de productions relatant la vie de la classe, de l’école… écrire son article en étant conscient des risques liés à la propagation de rumeurs, décrire un condisciple ou en parler avec respect, poster une photo ou vidéo en connaissant les règles de droits à l’image et, le cas échéant, obtenir les autorisations nécessaires…

7. Naviguer

Axe informationnel

→ reconnaître dans les messages les systèmes de signes (interfaces) qui permettent de naviguer au sein de ceux-ci.

Lors de la découverte préalable du système de blog, sur un blog déterminé, identifier tous les modules de navigation, identifier la navigation inter-rubriques, inter-pages. Dessiner le principe de navigation du blog sous forme d’organigramme simple.

Axe technique

→ choisir un appareil selon un critère de fonctionnement technique.

Afin d’illustrer un article avec une photo, choisir l’appareil photo, le smartphone ou la tablette en fonction des exigences requises (définition recherchée, maniabilité, effets possibles, autres usages médiatiques souhaités…) et des possibilités de l’appareil. Parmi les modes de transfert de la photo vers l’ordinateur, choisir le système disponible adéquat (via USB, lecteur de carte, transfert Wifi…). Pour le traitement de la photo, choisir parmi les logiciels de traitement de photos le plus efficace pour la tâche prévue… Identifier le format de fichier compatible avec le système de blog…

Axe social

→ identifier l’éventail des pourvoyeurs médiatiques institués (bibliothèques, mediathèques, moteurs de recherches, etc.).

Afin de pouvoir alimenter régulièrement le blog avec différents types de textes (informatif, injonctif, persuasif, poétique, fictionnel), identifier les lieux et outils qui permettent de collectionner des modèles d’étude et de rechercher de l’information source. Identifier les lieux et outils qui permettent de collectionner tous les types de documents nécessaires pour illustrer les articles du blog. Identifier les personnes représentatives des institutions locales qui pourront être interviewées et apporter des avis et des témoignages sur l’environnement de l’école, la commune, la culture, l’histoire…

8. Organiser

Axe informationnel

→ organiser les contenus et les modalités de diffusion de ses propres productions.

Commencer par créer un organigramme du blog en fonction des productions que l’on souhaite diffuser. Organiser les contenus dans le blog et établir le système de navigation entre ces contenus via les ressources propres au système de blog afin d’en assurer l’accessibilité. Organiser les contenus (texte, illustrations, tags, titres, hypertextes…) sur la page afin d’en assurer la meilleure visibilité.

Axe technique

→ comparer des « appareils médiatiques » en fonction de leur ergonomie ainsi que du potentiel, des limites et des contraintes de leur utilisation.

Établir un tableau comparatif des caractéristiques et possibilités des appareils qui serviront à produire des illustrations sonores et visuelles (appareil photo, enregistreur avec micro incorporé ou pas, caméscope, smartphone, GSM, tablette, ordinateur). Tenir compte de leurs possibilités techniques (résolution, zoom, puissance, effets…) et de caractéristiques pratiques comme le coût (pour la prise de risques lors de jours de pluie, terrain accidenté), la maniabilité (a-t-on le temps de reprendre une prise, de bien placer le matériel…), le poids et les dimensions (il faut le transporter), le caractère transmédia (il prend des photos, filme, enregistre la voix, permet la prise de notes…), la complexité technique… Dans le même esprit, établir un tableau comparatif des logiciels disponibles pour le traitement des illustrations sonores et visuelles. Établir un tableau comparatif des différents systèmes de blog existants, des réseaux sociaux qui pourraient permettre une large diffusion…

Axe social

→ anticiper les besoins et attentes des destinataires.

Projeter une page du blog avant sa mise en ligne et identifier dans chaque élément constitutif du document (titre, texte, hypertexte, mots clés, illustrations) ce qui pourrait motiver ou pas la lecture de l'article, ce qui pourrait provoquer des commentaires positifs ou négatifs… Choisir de modifier le contenu afin d'assurer la plus grande diffusion possible ou conserver le message tel quel en privilégiant le choix du destinateur. Choisir de ne pas retirer les éléments qui pourraient provoquer des retours violents mais fermer les commentaires ou au contraire lisser le message.

Ressources techniques et pédagogiques

Brochure *Médias & Éducation, on apprend ! édition 2013-2014* : http://www.clemi.org/fr/publications/

Créer un web-journal : http://www.csem.be/communaute/fiche/creer_un_web_journal

Internet et les jeunes : http://www.enseignement.be/index.php?page=26149

Éducation aux médias en réseaux – fiches thématiques : http://www.csem.be/fichesmediasenreseaux

Documents à faire compléter pour les droits à l'image et à la voix :
http://www.csem.be/sites/default/files/files/modeles_autorisation_droitimage(2).docx

Des exemples (français) en primaire : http://www.primblog.fr/summary.php et en secondaire http://blog.crdp-versailles.fr/index.php/post/Exemples-de-blog

Analyser des résultats de moteurs de recherche

La recherche d'information sur internet est la base d'une démarche documentaire de plus en plus centrale dans une pédagogie qui se veut « constructrice de savoirs ».

Rechercher de l'information sur internet passe par l'usage d'outils spécifiques appelés « moteurs ». Leur manipulation experte passe par la compréhension du fonctionnement en back-office mais aussi de la bonne pratique telle qu'elle est attendue par les concepteurs de l'outil.

Publics

Tous les utilisateurs des moteurs qui ont déjà pratique personnelle et qui souhaitent développer une méthode plus rigoureuse.

Objectifs

Rechercher avec plus d'efficacité. Prendre du recul en faisant preuve d'esprit critique face aux résultats fournis à l'internaute par un prestataire de service en ligne (ex : Google).

Devenir autonome dans le domaine documentaire en ce qui concerne la formulation de requêtes, l'identification et le tri de ressources en ligne et leur exploitation intelligente.

Prolongements

De plus en plus, tout apprenant va devoir continuer à apprendre au-delà de ce qu'il pratique dans le cadre scolaire. Il est donc essentiel, pour sa vie hors de ce cadre scolaire, que sa formation intègre bien cette capacité d'apprendre à apprendre.

Matériel

Ordinateur connecté à internet.

Déroulement

La recherche d'information sur internet se conçoit en sollicitant des outils automatiques que l'on appelle moteurs. Ces programmes fonctionnent 24 heures sur 24 et accumulent des localisations de données du net pour les constituer en base de données. L'internaute sollicitant cette infrastructure en retire donc une information partielle, toujours à compléter, qui correspond à ce que le moteur a inventorié à l'heure de la recherche et qui est proposée à la lecture du chercheur selon une indexation dont l'algorithmie reste « secret d'entreprise ».

La dimension technique de ce type de recherche s'appuie sur une connaissance du principe de fonctionnement des moteurs et une appropriation des règles syntaxiques permettant l'énonciation correcte de la requête. L'activité décrite ici commence quand le moteur sollicité a produit son effet : l'affichage de résultats (souvent très, voire trop, nombreux) sur plusieurs pages qui présentent les occurrences selon un ordre de classement qui nécessitera que le demandeur fasse preuve d'esprit critique.

1. Choisir l'objet de la recherche.

2. Sélectionner le moteur qui semble le plus approprié, selon l'objet de la recherche et l'aisance de l'utilisateur par rapport à tel outil plutôt qu'un autre.

3. Trouver les mots-clés qui couvrent la sphère thématique relative à l'objet de recherche.

4. User de façon performante des niveaux de recherche dits « de base » et « avancés » du moteur (recours à la syntaxe appropriée, affinement de la requête en utilisant les onglets de compléments de recherche…)

5. Lire de façon critique les résultats affichés (positionnement, prise en compte des critères de référencement sous-jacents à l'affichage indexé, prise en compte de la dimension publicitaire des écrans).

7. Lire de façon critique l'adresse URL : la décomposer pour naviguer plus avant dans le site (au-delà de l'arborescence prévue par le webmaster) et identifier le mieux possible son contexte de production.

8. Lancer une recherche « au carré » : faire une recherche sur des éléments issus de la première étape, de sorte à identifier leur crédibilité et à recouper l'info pressentie comme valable.

9. Sélectionner et sauvegarder des sources en ligne qui méritent l'intégration au corpus en cours de constitution. Intégrer de façon organisée au sein d'un classement adapté à l'usage futur de l'information (dossier thématique, mot-clé, identification des sources, type de format, respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle…).

Exemples d'ancrages dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ **Identifier les codes et les signes des langages utilisés dans le message.**

Identifier à leur juste valeur les différents éléments constitutifs d'une référence dans un moteur : titre de la page, description de la page ou séquence d'insertion des mots-clés demandés en « plain text » dans le site, adresse d'hébergement (URL), présence d'une version « en cache » ou non, poids du document…

Axe technique

→ **Identifier les techniques utilisées pour produire le média.**

Reconnaître les éléments constitutifs d'une adresse URL : protocole http sécurisé ou non, serveur web, nom de domaine, suffixe désignant un secteur d'activité, une zone géographique ou autre, dossiers thématique et format du document (html, pdf, jpg, doc, php…).

Axe social

→ **Reconnaître la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique, et la variété de leurs intentions.**

Apprécier à juste titre (force et limite) la spécificité éditoriale de sites encyclopédiques rédigés par « Monsieur Tout-le-monde » (ex : Wikipédia, omniprésent dans les premiers résultats de toute recherche). Identifier les éléments désignant des éditeurs patentés (ex : monde universitaire : suffixe « .ac »), les institutions officielles (sénat, bibliothèque nationale...), les maisons d'éditions ayant pignon sur rue... établissant dès lors une certaine fiabilité des sources.

2. Écrire

L'activité décrite semble bien être une compétence à sens unique, celle de la lecture. Mais être performant dans le référencement de sa production dans les index des moteurs passe par l'optimisation du positionnement compte tenu du fonctionnement des interfaces. La compétence d'écriture permet donc aussi de décliner les dimensions informationnelle, technique et sociale.

Axe informationnel

→ **Connaître les codes et la grammaire des signes et des langages utilisés dans son message, et en améliorer sa connaissance si nécessaire.**

En écrivant pour les moteurs, tenir compte du fait que l'accès au document par le lecteur potentiellement intéressé se fera par le truchement d'une recherche assistée par moteur. Mettre les mots-clés dans le titre et dans les tags, satisfaire aux critères de positionnement des moteurs (indexation).

Axe technique

→ Utiliser la technique d'écriture et l'infrastructure technique de diffusion appropriées à ses moyens et à ses besoins.

Optimiser la visibilité de sa production en ligne : écrire pour le net s'appuie sur la fragmentation des unités textuelles, l'optimisation du poids des fichiers images, l'interactivité offerte au lecteur et la mise à disposition d'une arborescence claire et permettant un accès à toute information recherchée en un maximum de trois clics.

Axe social

→ Comprendre le contexte dans lequel est écrit un message.

Travailler à la construction d'un réseau de sorte à bénéficier de recommandations et de valorisation croisée.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Choisir en connaissance de cause les messages les plus pertinents ou les mieux adaptés à ses besoins ou à ses centres d'intérêt.

Identifier les éléments significatifs qui feront que certains résultats rapatriés seront malgré tout écartés : identité de l'auteur (jugé plus ou moins pertinent), provenance de l'information (qui peut être géographiquement étrangère à notre positionnement de chercheur), niveau de traitement du sujet (le niveau de langage peut révéler que le public cible de l'information est sur ou sous défini par rapport à celui à qui l'on destine l'information), etc.

Axe technique

→ Optimaliser les usages possibles des médias de navigation compte tenu de leur potentiel technique.

Pouvoir éventuellement décomposer l'adresse URL d'un site proposé en résultat, de sorte à naviguer à l'intérieur de celui-ci quand l'arborescence éditée côté client ne le permet pas. Remonter au radical d'un site (qui n'est pas nécessairement sa « homepage ») de sorte à identifier la provenance des informations hébergées dans le site.

Axe social

→ Choisir des médias en tenant compte de leurs destinataires.

Identifier, dans les résultats proposés par un moteur, les sites web ou les types de documents (images, pdf, conversations de forum, flux rss…) pointant vers les informations recherchées, libellées dans un langage approprié en fonction de l'usage qui doit en être fait. Vérifier dans ce sens l'adéquation de la formulation des informations au public à qui l'on destine l'exploitation de la ressource choisie (niveau de langage).

4. Organiser

Axe informationnel

→ Archiver les médias en fonction de leur forme.

Savoir utiliser les favoris du navigateur de façon fine (création de dossiers selon des thématiques, des publics, des formes objet..). Alimenter des flux de partage de ressources (type Scoop.it, Netvibes, Pearltrees ou Delicious). Partager sa veille au sein de réseaux sociaux dédiés, en utilisant les outils appropriés (tags, hashtags et autres onglets de classement).

Axe technique

→ Évaluer les risques techniques liés à son organisation médiatique.

Prendre la mesure de ce qui différentie les outils dont on est soi-même propriétaire de ceux qui prennent en charge l'organisation de stockage sans nécessairement garantir la rétrocession du fonds documentaire constitué le jour où s'arrêteraient leur service (ex : pour cause de faillite ou de rachat commercial). Éventuellement démultiplier l'organisation de son stockage de ressources de sorte à ne pas perdre la main sur son fonds documentaire.

Axe social

→ Classer, archiver et éditer des médias en tenant compte des contextes de leur communication qui peuvent influer sur la perception qu'il en a.

Prendre la mesure de la dimension de partage collaboratif présente dans l'usage des outils de veille. Archiver et classer en tenant compte, par exemple des licences d'exploitation des ressources (copyright, droit à l'image, respect de la vie privée, Licence creative commons…)

Ressources techniques et pédagogiques

Rouquette, S., *L'analyse des sites internet. Une radiographie du cyberesp@ce*, éd. De Boeck, INA, 2009.

Internet et les jeunes. Guide à l'usage des enseignants du 1er degré, Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique, service général du Pilotage du Système éducatif, 2009.

Manuel de maîtrise de l'internet, Unesco :
http://www.coe.int/t/dghl/StandardSetting/InternetLiteracy/InternetLiteracyHandbook_3_FR.asp

InfoSphère, le site des bibliothèques de l'UQÀM : http://www.bibliotheques.uqam.ca/infosphere/sciences_humaines/

Cours de Guillemette Lauwers (prévu pour les élèves) : http://aeris.11vm-serv.net/index.html

Cours diffusé par l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'info de Montréal :
http://www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/

Élaborer un micro-trottoir audiophonique

Permettre aux élèves de vivre concrètement tout le processus de réalisation et de montage d'un micro-trottoir, en leur donnant la possibilité de percevoir tous les aspects liés à ce travail d'écriture médiatique: préparation du questionnaire, enregistrement des réponses, sélection des séquences à conserver, montage, habillage sonore…

Publics

L'activité telle que décrite ci-après peut être menée dès le dernier cycle de l'enseignement primaire.

Objectifs

Développer et exercer les compétences liées au langage oral (parler – écouter) au travers d'une activité de production médiatique.

Se familiariser à l'usage d'appareils médiatiques :

- Un enregistreur numérique pour la captation des interviews ;
- L'outil informatique (spécifiquement un logiciel de montage audio).

Découvrir et exercer les règles liées à la production d'un questionnaire d'interview.

Vivre concrètement une activité de production médiatique afin de mieux en percevoir les spécificités et d'acquérir une attitude critique et réflexive vis-à-vis de la démarche de micro-trottoir.

Prendre conscience du rôle éditorial joué par le producteur: choix des questions, sélection et agencement des réponses…

Prendre conscience des spécificités, des limites et de l'effet de mode du micro-trottoir.

Prolongements

Les tâches proposées peuvent facilement être transposables dans la réalisation d'un micro-trottoir audiovisuel.

Matériel

Si la qualité du matériel utilisé influence le résultat final, elle ne doit pas constituer un frein. La priorité est la construction et l'exercisation des compétences.

Le matériel nécessaire :

- un enregistreur portable pour la captation des interviews,
- un ordinateur équipé d'un programme de montage du son (audacity[5], par exemple),
- un espace de diffusion : une (web)radio d'école, internet…

---

[5] *Ce programme est intéressant parce qu'il est gratuit et peut être utilisé sur les différents systèmes d'exploitation.*

Déroulement

1 Définition de l’orientation générale du projet

Il s’agira de commencer par définir le projet d’écriture. Cette étape, importante et mobilisatrice, visera à répondre à différentes questions[6] liées à l’orientation de sa prise de parole :

- Sur quoi le micro-trottoir portera-t-il ?
- Quel statut aurons-nous tout au long du projet ?
- A qui sera-t-il destiné ?
- Quelle est l’intention poursuivie par le produit fini ?
- Quel genre de texte allons-nous utiliser (pour les interviews, pour l’élaboration du montage final)

Quels supports techniques allons-nous utiliser (pour la préparation des questions, pour la réalisation des interviews, pour le montage, pour la diffusion)

…

L’étape 2, décrite ci-après, peut venir s’imbriquer dans la première. Les observations effectuées permettront en effet d’affiner la réponse aux différentes questions à se poser avant l’élaboration des contenus.

2 *L’observation d’autres productions*

Avant de commencer la rédaction, il est bon d’analyser différentes productions déjà existantes. Cette analyse portera sur les différentes facettes liées à l’éducation aux médias : informationnelle, technique et sociale.

Il est important que les documents proposés permettent de rencontrer une diversité d’intentions (informer, persuader, amuser…). Une diversification des statuts des destinateurs et des destinataires est également souhaitable.

L’analyse sera simplifiée si une grille d’observation est élaborée au préalable (et ajustée si besoin). Cette grille pourra ensuite être utilisée dans la conception de son propre travail. Elle pourra également servir d’outil d’évaluation et de régulation.

3 *L’élaboration des contenus.*

Élaboration des questions : il est utile de penser ici également aux critères de pertinence qui permettront de trier plus tard les réponses récoltées.

4 *L’enregistrement des interviews.*

Avant de réaliser l’enregistrement des interviews sur le terrain, il sera indispensable de :

- Déterminer la manière dont les gens seront abordés.
- Déterminer la stratégie la plus appropriée pour répondre aux objectifs que l’on s’est fixé (le lieu, le nombre et l’âge des personnes interrogées…)
- S’approprier l’outil technologique

L’appropriation technique du support d’enregistrement sera d’autant plus pertinente et efficace si elle rentre dans une logique de construction des compétences définies pour l’éducation aux nouvelles technologies (ici, de l’information et de la communication).

Il s’agira donc à chacun d’entrer dans une démarche d’appropriation des fonctions de l’appareil par l’observation, l’émission d’hypothèses, la manipulation, la régulation éventuelle, la structuration puis, enfin, le réinvestissement de ses découvertes.

5 *Le montage de la séquence.*

Cette étape nécessite de s’imposer une méthodologie de travail rigoureuse permettant :

---

[6] *Liste non exhaustive.*

- D'organiser les réponses obtenues (les trier et les classer) en fonction de leur contenu et de leur pertinence (critères à définir au préalable avec le groupe) ;
- De pouvoir retrouver rapidement les éléments qui figureront dans le montage ;
- De prévoir l'organisation générale du texte (la manière dont seront livrées les questions et les réponses)

Il faudra également octroyer aux élèves un temps de familiarisation avec le logiciel de montage. Ici encore, son appropriation favorise le développement des compétences définies pour l'éducation aux nouvelles technologies.

6 La diffusion du travail fini sur le support défini au préalable

7 *L'évaluation du travail.*

Cette évaluation pourra prendre appui sur la grille élaborée préalablement (cf. Étape 2.), les difficultés rencontrées et les éventuels commentaires reçus après publication.

A noter que, pour qu'elle soit bénéfique, cette évaluation doit être organisée tout au long du processus et impliquer tous les acteurs.

Exemples d'ancrages dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ **Lire, regarder, écouter un média en construisant du sens.**

Ecouter un micro-trottoir en identifiant des tendances dans la variété des opinions exprimées, formuler ces tendances et repérer les indices qui révéleraient une orientation recherchée par l'intervieweur ou par le montage.

Axe technique

→ **Identifier les techniques d'archivage possibles du média.**

Prendre conscience de la variété des appareils médiatiques possibles pour enregistrer le micro-trottoir afin de permettre son étude en réécoutant à volonté tout ou partie ce celui-ci.

Axe social

→ **Identifier le ou les destinateurs du média.**

Identifier les niveaux de production du micro-trottoir : intervieweur, cadre de l'émission dans laquelle il s'inscrit, chaîne radio, … Déterminer l'intention principale de la production du micro-trottoir (sur base des indices prélevés dans le choix des réponses sélectionnées, dans la structure choisie, dans le ton utilisé, du contexte de diffusion,…).

2. Écrire

Axe informationnel

→ **Se questionner sur les représentations et la sensibilité qu'il souhaite transmettre par le contenu.**

Le micro-trottoir est un vecteur d'opinions. Mais la question posée, le choix des interviews retenus pour le montage et le montage lui-même sont aussi des vecteurs d'opinion, donc de visions du monde, de partis pris, … prendre cette importante dimension en compte en cherchant à déterminer quelles intentions pourraient être poursuivies par le micro-trottoir.

Axe technique

→ **Identifier les appareils et les infrastructures techniques possibles pour écrire en fonction de la nature du média à produire.**

Choisir de manière pertinente les outils techniques nécessaires pour l'enregistrement, le montage et la diffusion du micro-trottoir en fonction de leur capacité à se combiner entre eux.

Axe social

→ Prendre la mesure de la variété des effets possibles du message sur les destinataires visés ou sur des destinataires non prévus.

Anticiper les effets possibles de la diffusion du produit fini et concevoir les interviews et leur montage en étant attentif à ceux-ci.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Choisir en connaissance de cause les messages les plus pertinents ou les mieux adaptés à ses besoins ou à ses centres d'intérêt.

Voyager au travers des différentes interviews réalisées en vue de sélectionner celles qui seront utilisées dans le montage final en fonction de leurs contenus.

Axe technique

→ Choisir un document selon un critère de fonctionnement technique.

Sélectionner et écarter les enregistrements dont les spécificités techniques (audibilité, format d'enregistrement…) ne correspondent pas au produit attendu.

Axe social

→ Choisir des médias en tenant compte de leurs destinataires.

Chaque interview enregistrée est un média en soi, qui va ou non se trouver intégré dans un message avec d'autres médias similaires. Rejeter ceux dont la présence dans le montage final risque de produire un effet non désiré.

4. Organiser

Axe informationnel

→ Trier ce qu'il consulte et ce qu'il produit pour archiver de manière structurée ce qu'il est utile de ou opportun de conserver.

Trier les interviews réalisées, décider de celles qui seront retenues pour le montage et déterminer l'ordre dans lequel elles seront montées en fonction du sens général que l'on souhaite donner au micro-trottoir.

Axe technique

→ Mettre en œuvre les techniques d'archivage et d'édition de médias.

Importer les interviews sur l'ordinateur, nommer leurs fichiers selon le tri de leur contenu informationnel, créer des copies de sauvegarde sur un support externe. Réaliser les diverses opérations du montage, en sauvegardant régulièrement son travail.

Axe social

→ Anticiper les besoins et les attentes des destinataires.

Classer les réponses reçues en fonction de l'effet principal qu'elles provoqueront. Procéder au tri et au montage des interviews de manière à donner au micro-trottoir le meilleur potentiel d'accroche et d'attractivité en fonction de ses destinataires.

Ressources techniques et pédagogiques

Présentation générale : http://www.24hdansuneredaction.com/radio/22-vox-pop-ou-micro-trottoir/

Exemples de micro-trottoir réalisés par des élèves : http://ww2.ac-poitiers.fr/clemi/spip.php?article181

Technique générale de l'interview : http://www.24hdansuneredaction.com/presse/15-les-techniques-de-linterview/

Le point de vue de l'interviewé : http://lejpp.mediacoaching.com/comment-reussir-son-micro-trottoir/

Créer une affiche publicitaire

Créer une affiche publicitaire destinée à un affichage mural ou à une impression pleine page dans un magazine en mettant en œuvre les divers types de signes usuellement utilisés et la variété des informations généralement requises pour ce type de communication promotionnelle.

Publics

Enseignement primaire et secondaire, ordinaire et spécialisé.

Objectifs

Créer une affiche publicitaire pour assurer la promotion d'un projet, d'un événement ou d'une idée, mettre en œuvre la rhétorique et l'esthétique propres à ce type de communication grâce à la lecture critique d'affiches publicitaires (la rhétorique globale qui en organise les divers signes, les contenus informationnels plus ou moins incontournables de ce type de message, la dimension esthétique qui appelle et tente de retenir le regard).

Prolongements

Ce type d'exercice peut aisément s'intégrer dans un projet d'école et mobiliser à long terme une partie du corps enseignant. Rares sont les établissements scolaires qui n'ont pas, année scolaire après année scolaire, besoin de promotion. Autant donner à celle-ci une dimension éducative.

Matériel

L'affiche peut être réalisée à la main, sur feuille de dessin A3, ou même simplement A4, avec latte, équerre, voire compas et le matériel approprié de mise en couleur et de collage. Les plus âgés et les plus à l'aise avec l'outil informatique pourront la réaliser avec un logiciel de traitement de texte, voire avec un logiciel de PAO ou de retouche photographique.

Le matériel requis pour une impression A3 en couleurs n'est financièrement pas accessible à la plupart des écoles ou associations. De même pour le scannage d'une feuille A3 réalisée à la main. Mais ce type de service est partout assuré par des professionnels et ne coûte pas si cher, tant qu'on ne démultiplie pas le nombre d'exemplaires à imprimer.

Ne pas oublier que, surtout dans l'enseignement fondamental, les affiches les plus sympas, si le public des parents est visé, seront toujours celles faites par les élèves et affichées comme telles (papier, crayons, collages, etc.)

Déroulement

À adapter évidemment aux acteurs concernés. On ne travaille pas avec les 3èmes maternelles comme avec des élèves en option infographie.

1. Détermination avec les apprenants d'un objectif de communication : dire quoi, à qui, pourquoi, etc. Et de tous les paramètres de travail qui vont en découler, rhétoriques et esthétiques.

2. Détermination des modalités techniques de création et de publication en fonction du niveau des élèves et des budgets disponibles. Organisation du travail.

3. Observation de diverses affiches publicitaires et étude de l'organisation de leurs contenus. Acquisitions des prérequis de base concernés par le type de message.

4. Création et évaluation des créations.

Exemples d'ancrages de ce type d'activité dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Apprécier le degré de véracité du contenu transmis.

Veiller à distinguer les éléments argumentatifs ou incitatifs de ceux strictement informatifs des affiches. Identifier les degrés de vérité parfois très complexes d'affiches qui ne mentent pas mais qui, en donnant à rêver ou en cherchant d'une manière ou d'une autre à séduire ou impressionner, ne disent pas non plus la vérité, tout simplement parce que ce n'est pas leur rôle.

Axe technique

→ Repérer les possibilités d'interaction offertes par le média et pouvoir les mettre en œuvre.

Savoir reconnaître un code QR sur une affiche, le scanner avec son Smartphone et aller chercher immédiatement plus d'informations sur internet.

Axe social

→ Identifier les destinataires du message et se situer par rapport à ceux-ci.

Se demander à qui s'adresse cette affiche qui attire irrésistiblement le regard mais qui vante un produit ou un service a priori sans intérêt pour le groupe. S'interroger par ailleurs sur une affiche qui blesse ses sensibilités ou ses opinions et identifier les publics qu'elle paraît vouloir séduire.

2. Écrire

Axe informationnel

→ Utiliser les systèmes de signes pour tenter d'orienter l'interprétation du lecteur.

Organiser les divers signifiants constitutifs de l'affiche en usant des règles usuelles de composition pour conduire le regard du lecteur à l'intérieur de l'affiche dans le sens qu'on veut lui faire suivre.

Axe technique

→ Identifier les appareils et les infrastructures techniques possibles pour écrire en fonction du média à produire.

Si l'affiche est réalisée à la main, veiller à rassembler tous les outils nécessaires pour dessiner, coller, colorier. Savoir qu'on peut prolonger le travail en le reproduisant ou en le faisant reproduire sur une imprimante, via un scanner ou par un photocopieur.

Axe social

→ Se questionner sur les attentes potentielles des destinataires et orienter sa communication en fonction de sa réflexion.

On a choisi de réaliser des affiches invitant tous les élèves de l'école à trier sélectivement les déchets. Mais comment attirer leur regard avec un sujet qui ne relève pas de leurs préoccupations quotidiennes, ce qui justifie précisément la création des affiches ? Utiliser l'humour ?

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Identifier des formes-objets en fonction des systèmes de signes qui les caractérisent

En lien direct avec les compétences d'organisation. Préparer son travail en observant régulièrement des affiches et apprendre à reconnaître la variété des signes qu'elles peuvent combiner ainsi que la variété des compositions qui combinent ces signes. Saisir la différence entre une affiche publicitaire et décorative (poster) ou devenue telle, en raison de l'obsolescence de son message.

Axe technique

→ S'approprier les modes d'emploi des appareils médiatiques en vue de leur bonne utilisation.

Apprendre à utiliser les diverses ressources informatiques qui seront nécessaires pour réaliser l'affiche : logiciels, scanner, imprimante… S'informer aussi sur la meilleure manière de fixer l'affiche en fonction des supports (colle, papier collant, punaises…), aux meilleurs endroits d'affichage et là où l'on est autorisé d'afficher.

Axe social

→ Sélectionner des médias en fonction de leurs sources.

Pour préparer le travail, chercher des exemples d'affiches qui correspondent le mieux au contexte dans lequel on souhaite communiquer. Si l'on veut parodier une affiche publicitaire sur tel produit commercial, rechercher celles dont les contenus sont fournis par des marques ou déterminés par le marketing de ces marques ; si l'on souhaite réaliser une affiche de promotion culturelle, chercher celles dont les commanditaires sont bien identifiés comme opérateurs culturels.

4. Organiser

Axe informationnel

→ S'approprier les systèmes d'organisation des contenus des systèmes médiatiques.

Observer les affiches publicitaires au cours des navigations, en rue, sur internet, voire dans des expositions. Comprendre les modalités générales de structuration de leurs contenus. S'en constituer une culture personnelle. Apprécier certains types de compositions tant pour leur esthétique globale que pour leur capacité à harmoniser plus ou moins étroitement les éléments qui les constituent.

Axe technique

→ Regrouper des appareils médiatiques selon leur compatibilité à fonctionner au sein de la même installation.

Apprendre à organiser l'ensemble du travail de la manière la plus simple, en regroupant tout sur un ordinateur : choisir parmi les logiciels recherchés ceux qui répondent le mieux aux besoins et capacités du groupe et en combiner l'utilisation pour structurer le travail et obtenir le meilleur résultat à l'impression. Si tout est fait à la main, user du crayon (avec latte, équerre et éventuellement compas), puis des encres et des couleurs dans le bon ordre des choses. Même chose avec la colle et les médias à coller, le cas échéant. S'efforcer ainsi d'obtenir une finition suffisante pour qu'aucune bavure ne paraisse dans le résultat imprimé, via un scanner et une imprimante ou un photocopieur, même si l'on souhaite garder des marques de la réalisation artisanale et manuelle de ce travail.

Axe social

→ Relier de manière avertie et nuancée l'identité des destinataires à des catégories sociales en évitant de s'enfermer dans des préjugés positifs ou négatifs.

Préparer le travail, en naviguant abondamment dans l'univers des affiches pour découvrir que plusieurs ont suscité des réactions négatives de certains groupes sociaux. En tirer les meilleures leçons possibles. Par exemple, on veut faire une affiche relative à la prévention du SIDA, qui sera placée sur les murs de l'école et dont une version figurera sur le site internet de cette dernière. On sait que, dans une école multiculturelle, l'on doit rester prudent quant à ce que l'affiche va montrer pour inciter à cette prévention. Sans faire de présomptions généralisantes sur les réactions possibles d'élèves et de parents, il faut peut-être éviter les images et slogans trop percutants, qui risquent de manquer la large cible visée ?

Ressources techniques et pédagogiques

BARGIEL, R., *150 ans de publicité*, Union centrale des arts décoratifs, 2007, 143 p.

BOHLER, S., *150 petites expériences de psychologie des médias pour mieux comprendre comment on vous manipule*, Paris, Dunod, 2008, 231 p. (Chapitre « La publicité dans les médias » : pp. 109-170.)

Collectif, *Drôles de pubs ! Plus de 150 publicités décalées, sexistes ou scandaleuses !,* Paris, Larousse, coll. *Essais et doc*, 2013, 128 p.

Collectif, *Comprendre la publicité. Éducation critique*, Conseil de l'Éducation aux médias, 2008, 84 p. + 1 DVD.

FRANSSEN, E., *Les pratiques publicitaires à la télévision. Quelques questions*, Ed. Henry Ingberg, 2006, 88 p.

GERVEREAU, L., *Voir, comprendre, analyser les images*, Paris, La Découverte, coll. *Repères*, 2000, 194 p.

JOLY, M., *L'image et son interprétation*, Paris, Nathan, coll. *Cinéma*, 2002, 220 p.

LENDREVIE, J., DE BAYNAST A., EMPRIN C., *Publicitor. Communication 360° on line off line*, Paris, Dunod, 2008, 669 p.

Pub ou info ? Fiche pédagogique (8 p.) disponible sur : http://www.e-media.ch/documents/showFile.asp?ID=5519

Dior j'adore ? Analyse d'une publicité. Fiche pédagogique (8 p.) disponible sur : http://www.e-media.ch/documents/showFile.asp?ID=5517

Analyser une affiche de cinéma de façon créative

À partir d'allers-retours entre une affiche destinée à promouvoir un film et le film lui-même, observer quels éléments une affiche de cinéma mobilise pour assurer la promotion de ce film et juger de leur pertinence.

Publics

L'enseignement fondamental ordinaire, forme I de l'enseignement fondamental spécialisé.

Objectifs

Distinguer, dans une affiche de cinéma, la variété des codes utilisés et des informations véhiculées. Mettre ceux-ci en relation avec le film concerné, son contenu narratif, son style, son genre. S'arrêter aux interprétations et aux émotions que l'affiche suscite parmi les élèves et les comparer à celles qu'ils retirent de la vision du film.

Prendre conscience des stratégies promotionnelles en usage dans le monde du cinéma. Découvrir comment l'affiche est aussi une promesse sur le sens général du film.

Donner l'occasion aux élèves de comprendre que le sens d'un film ne se limite pas à l'histoire qu'il raconte mais s'étend à la façon dont cette histoire est racontée et aux émotions recherchées auprès du public. Considérer comment ces effets sont souvent annoncés par la publicité.

Faire créer par chacun son affiche du film, sans plagier l'affiche de départ, à partir de son vécu du film, de manière à évaluer de manière active ce que les élèves auront appris.

Prolongements

L'activité peut, en fonction du temps et des moyens disponibles, ainsi que du niveau des élèves, s'étendre à l'observation de la (des) bande(s)-annonce(s) du film, à celle du site web qui lui est dédié, voire aux produits du merchandising concernés (jouets, vêtements…).

Une réflexion plus générale sur la publicité dans son ensemble peut s'inscrire assez naturellement en conclusion des activités portant ici sur une matière très ciblée.

En fonction de leur âge et de leurs compétences, les élèves pourront aussi être initiés de manière élémentaire aux notions de réalisation, de production, telles qu'elles apparaissent souvent sur ce type d'affiche, et mieux comprendre les divers rôles de l'équipe nécessaire pour faire un film.

Matériel

Il n'est pas toujours facile de se procurer une affiche imprimée d'un film récent. Mais tout se retrouve très vite sur internet (ex : mposter.com, moviecover.com ou par moteur de recherche avec option « images »). Le web permet de (re)visionner les bandes-annonces (ex : via cinenews.be ou allocine.fr) et d'accéder aux sites web des films.

Avoir donc à disposition un ordinateur (ou une tablette) connecté(e) à internet et le matériel nécessaire pour l'indispensable projection du film aux élèves : projecteur DATA ou un TBI, le film sur support numérique externe (DVD, Blu-Ray) ou téléchargé.

Pour la phase de création d'une affiche : papier, crayons, feutres, ciseaux, colle…

Déroulement

Les activités se dérouleront de préférence en séances assez brèves réparties sur quelques semaines, de manière à ce que les élèves puissent réellement s'imprégner du sujet.

Il ne faut pas nécessairement réaliser l'ensemble des séquences pédagogiques proposées ci-dessous pour obtenir une activité pédagogique profitable. Les deux premières sont déjà assez riches en soi. Mais il paraît préférable de ne pas modifier la progression pédagogique prévue par l'ordre des séquences.

Il est en tout cas important que, au fur et à mesure des séquences, l'enseignant guide les élèves dans la création d'une taxonomie du vocabulaire spécifique et d'une grille de lecture, fussent-elles élémentaires. Ces outils seront très utiles lors de la création d'une affiche ou lors d'autres activités de lecture d'affiches.

1. Montrer aux élèves quelques affiches de films relevant d'un univers cinématographique qui leur soit familier. Les interroger sur le but commun à ces affiches. Chercher avec eux ce qu'elles ont en commun. Les leur faire nommer ou les aider à le faire en fonction des possibilités de leur âge (ex : développer la notion d'image : distinguer une photographie d'un dessin, aborder la notion de logo, tenter de faire comprendre le sens général du mot typographie et aborder de manière intuitive la question de la mise en page). Leur en faire faire la liste. Observer ensuite ce qui les distingue les unes des autres.

2. Répéter la séquence une semaine plus tard, avec d'autres affiches du même genre. Insister davantage sur les langages utilisés, la mise en page, les types d'information en veillant toujours à les leur faire nommer autant que possible. Construire avec les élèves une grille d'analyse.

3. Choisir avec les élèves un des films dont ils ont vu la ou les affiches et le visionner ensemble sur grand écran. Débattre brièvement pour vérifier la compréhension de l'histoire, du sens général de celle-ci, du genre dont elle relève.

4. Revenir sur la ou les affiches du film et demander aux élèves de faire la relation avec le film en mobilisant ce qu'ils ont appris au cours des séquences 1 et 2. Vérifier s'ils sont bien capables de distinguer les éléments principaux des langages et codes utilisés et de les nommer. Revoir le film ou des passages de celui-ci si nécessaire.

5. Demander à chaque élève, grille d'analyse en mains, de réaliser sa propre affiche du film et la lui faire commenter.

Exemples d’ancrages dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Identifier les codes et les signes des langages utilises dans le message.

Reconnaître et nommer les diverses catégories de signifiants qui se combinent dans une affiche et les comparer à celles en œuvre dans une bande-annonce. Reconnaître et nommer les langages auxquels correspondent ces catégories de signifiants.

Axe technique

→ Comprendre les possibilités, les limites et les contraintes de l’appareil utilisé pour lire le média.

Constater à quel point internet permet facilement de trouver la ou les affiches d’un film mais dans des dimensions qui ne permettent pas toujours de tout savoir bien lire, ni de les imprimer à grande dimension. Comprendre qu’il est plus efficace de travailler sur un film téléchargé ou sur support optique qu’à partir d’une vision en salle (possibilité de la regarder plusieurs fois quand on le souhaite, de revenir en arrière).

Axe social

→ Comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les usages et les enjeux qui y sont liés.

Se rendre compte de la finalité commerciale des affiches, éventuellement des bandes-annonces, voire des objets du merchandising et de leurs modalités respectives d’attractivité.

2. Écrire

Axe informationnel

→ Opérer des choix graphiques, esthétiques et stylistiques en fonction des usages médiatiques ordinaires.

Avant de réaliser son affiche avec la grille-outil créée en support, en faire une petite esquisse au crayon, vérifier avec l’enseignant si celle-ci a bien déjà l’allure générale d’une vraie affiche de cinéma. Être capable de verbaliser ses choix avec le vocabulaire appris au fil des séances d’observation en s’appuyant éventuellement sur l’outil « taxonomie » créé.

Axe technique

→ Identifier les appareils et les infrastructures techniques possibles pour écrire en fonction du média à produire.

Réfléchir avec l'enseignant au matériel qui sera nécessaire pour réaliser une affiche qui fasse le plus vrai possible. La taille de feuille de papier, le type de coloriage possible, l'éventualité d'utiliser des lettres autocollantes ou découpées et collées pour donner l'allure d'un vrai texte imprimé… Considérer la possibilité de numériser l'affiche terminée et de l'imprimer pour approcher l'aspect d'une affiche réelle.

Axe social

→ Savoir à quel titre on adresse le message, en tenir compte et se questionner sur son statut social, économique, culturel en tant que destinateur.

Jouer le jeu du professionnel, en ayant bien conscience de la visée persuasive et donc de la capacité d'attraction de ce travail de dessin et de bricolage peu ordinaire. Se rendre compte qu'on doit mettre tout son talent pour faire quelque chose qui non seulement soit beau mais aussi donne envie de voir le film.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Passer d'un média à l'autre sur un même sujet.

Avec l'enseignant pour guide, au sujet d'un même film, passer d'une affiche à l'autre, s'il y en a plusieurs, se tourner vers les bandes-annonces, consulter le site web du producteur et tirer de cette navigation une vue d'ensemble de leur stratégie promotionnelle commune.

Axe technique

→ Explorer les usages possibles des médias et en choisir un ou plusieurs en fonction de leurs potentiels techniques.

Réfléchir avec l'enseignant, au début du projet, sur tous les moyens possibles pour nous procurer des affiches de cinéma, pour regarder des bandes-annonces, pour voir un film. L'écouter nous expliquer les raisons de ses choix.

Axe social

→ Choisir un média dans le respect de la législation visant à réguler les usages médiatiques en matière de détention, lecture, diffusion, reproduction.

S'inspirer d'une ou deux affiches étudiées dans les séquences d'observation pour s'aider à respecter les codes propres aux affiches de cinéma et concevoir quelque chose d'original. Copier le travail de quelqu'un d'autre, c'est le voler et travailler avec peu de mérite. Hors du cadre strictement scolaire, c'est interdit. Toutefois, dans ce cadre pédagogique, on tolérera l'utilisation d'éléments découpés d'une affiche imprimée (ex : un titre) pour autant l'ensemble du travail de l'élève constitue néanmoins une création originale.

4. Organiser

Axe informationnel

→ S'approprier les systèmes d'organisation des contenus des supports médiatiques.

Au fil des séquences d'observation, en apprenant à reconnaître et à nommer les contenus des affiches et des bandes-annonces, comprendre progressivement comment ceux-ci s'articulent entre eux pour produire du sens.

Axe technique

→ **Archiver et collectionner ses médias selon ses moyens et ses besoins.**

Dans les séquences d'observation, aller sur internet rechercher des affiches, de bandes-annonces, des sites web liés à des films. Être capable d'enregistrer les liens vers les ressources retenues et de les classer en fonction de leur nature.

Axe social

→ **Identifier les contextes qui modifient la relation qu'on peut avoir avec un même destinataire.**

Avoir conscience qu'on est dans un jeu de rôle. On ne crée pas son affiche pour le professeur et ses parents. On crée une affiche comme si elle était destinée à un large public et comme si on devait vraiment vendre le film.

Ressources techniques et pédagogiques

CNC Étude sur les titres, affiches et bandes-annonces de films. Rapport d'étude, QualiQUANTI, 2000, téléchargeable sur : http://www.qualiquanti.com/pdfs/affetbafilmsword.pdf

BÔ, D., *Structure et rhétorique des bandes-annonces de films*, à découvrir sur : http://testconso.typepad.com/semiologie/2008/10/structure-et-rh.html

BLANC, J.-P., Durant, F., MAGNI, C, *Activités autour de bandes-annonces de films*, accessible sur : http://wwwedu.ge.ch/cptic/f3mitic/scenarios/blanc/jpb_fd_cm_3.html

METZ, C., *Le signifiant imaginaire,* 10/18, 1977.

http://www.cahiers-pedagogiques.com/No-512-Quel-cinema

www.crdp-poitiers.cndp.fr/.../Pour-analyser-une-affiche-de-cinema.pdf

http://storage.canalblog.com/81/65/262164/33623081.pdf

Pratiquer l’analyse filmique créative

Comprendre comment l’analyse d’un film peut conduire à une reformulation de ce texte. Cette lecture interprétative permet, d’une part, d’approfondir le texte audiovisuel analysé et, d’autre part, de s’exprimer et de communiquer par le média en livrant une version alternative du modèle original. Cette pratique pourrait s’appliquer à d’autres textes médiatiques.

Publics

Tout public scolaire en adaptant l’activité selon le niveau d’acquisition des compétences. Plus spécialement le 3e cycle du secondaire (sections d’arts et d’expression) disposant d’une certaine maîtrise des fondements et codes du langage cinématographique, pour réaliser l’activité dans ce qu’elle peut offrir de plus complet.

Objectifs

Favoriser l’approche critique et active du patrimoine cinématographique (une époque, un genre, une œuvre, un film).

Développer le visionnage critique et la lecture interprétative du texte filmique.

Susciter et organiser l’écriture, le tournage et le montage, d’un traitement alternatif d’un fragment de ce texte, en nuançant ainsi le décodage de l’œuvre originale et en invitant son public à l’apprentissage d’une réalisation argumentée.

Programmer un feedback de ce fragment retravaillé afin de jeter les bases d’une évaluation des choix effectués.

Prolongements

L’analyse créative peut s’appliquer à d’autres contenus audiovisuels (séquence de JT, de web TV…) ou médiatiques (planche de BD, paragraphe d’un roman, affiche publicitaire, photo de presse, article de presse écrite…). Elle peut forcément nourrir une démarche interdisciplinaire au sein de la communauté éducative concernée, puisque des appels aux arts plastiques, à la musique… peuvent être faits.

Matériel

Accès à une médiathèque spécialisée pour l’emprunt de DVD, lecteur et vidéoprojecteur, support pour story-board (écriture collective), caméra HDV, micro directionnel, pied, perche son, logiciel de montage.

Déroulement

1. Rappel des fondements du langage cinématographique en insistant sur les fonctions des éléments, sur la corrélation entre le point de vue choisi par un auteur et les éléments de langage mis en œuvre.

2. Choix d’un genre cinématographique, d’un réalisateur et de son œuvre, d’un film. Visionnage critique d’un échantillonnage représentatif du corpus choisi. Familiarisation avec les principales caractéristiques de contenu et de traitement de ce corpus.

3. Identification du champ sur lequel les élèves vont travailler : une séquence, une scène, un plan, un rebondissement narratif, un extrait de la bande son, un jeu d’éclairage, une articulation du récit, un raccord, une figure de montage, un moment du jeu d’un acteur… Délimitation argumentée de l’extrait qui va être retravaillé. Explication/justification de la réécriture filmique qui en sera proposée.

4. Programmation d’un agenda d’écriture/tournage/montage/présentation. Réappropriation du matériel à utiliser et des techniques à mettre en œuvre. Identification du public cible auquel le document réalisé sera projeté.

5. Travail collectif de réalisation des différentes étapes de l’agenda de mise en œuvre.

6. Présentation de l’extrait de l’œuvre originale et de l’extrait retravaillé. Auto-évaluation et évaluation par le public cible. Analyse du feedback.

Exemples d’ancrage dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Relever les caractéristiques médiatiques du média.

Visionner les œuvres les plus significatives d’un réalisateur pour en identifier les thématiques caractéristiques et le point de vue adopté. Rechercher la cohérence entre ce point de vue et les éléments de langage cinématographique mis en œuvre. Délimiter un extrait (plan, scène, séquence) que l’on aimerait retravailler pour en proposer un traitement alternatif.

Axe technique

→ Identifier les techniques utilisées pour produire le média.

Celles privilégiées par le réalisateur, notamment ses plans d’éclairage, mouvements de caméra, bande son… Avec le matériel à disposition, est-on capable de mener à bien le projet ? Un professionnel pourrait préciser les limites de notre équipement et orienter le groupe.

Axe social

→ Échanger avec d’autres destinataires sur les effets du message, être attentif aux interprétations que certains d’entre eux partagent, savoir y reconnaître des jugements de valeur et être capable de défendre les siens de manière argumentée.

Organiser un débat au sein du groupe afin de croiser les perspectives de chacun, les émotions ressenties par rapport au film et à l’extrait sélectionnés. Ce débat devrait être également alimenté par des articles de la presse généraliste et des revues ou sites spécialisés afin, par exemple, de mieux saisir le contexte de travail du cinéaste ou les impératifs de la production (lien avec l’axe « naviguer ».)

2. Écrire

Axe informationnel

→ Distinguer le message de l’interface en tenant compte des effets possibles de cette dernière et du support de lecture choisi.

Réaliser le découpage technique de l’extrait choisi ; l’accompagner d’un story-board qui permettra, avec précision, d’apporter les modifications désirées de cadrage, d’éclairage… afin de provoquer une autre lecture, un « message » alternatif.

Axe technique

→ Utiliser la technique d’écriture et l’infrastructure technique de diffusion appropriées à ses moyens et à ses besoins.

Prendre conscience de l'incidence du matériel de prise de vue et de prise de son disponible sur le public auquel sera présentée la nouvelle version. Il ne s'agit pas de faire mieux que le modèle original mais autrement, afin de produire un effet différent. Tel élément de la bande son, tel jeu d'éclairage, tel choix d'un type de plan ou d'un autre angle de prise de vue, peut contribuer à créer une autre impression, une autre lecture, celle que l'on voudrait susciter.

Axe social

→ Écrire en étant attentif à la variété des interprétations et des jugements de valeur auxquels le message pourrait être soumis.

Écrire, tourner, monter, sont des actions collectives. Elles impliquent une souplesse de chaque instant, des remises en question qui doivent être acceptées par l'ensemble de l'équipe en fonction d'une option de départ décidée en commun.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ DISTINGUER LES CARACTÈRES SPÉCIFIQUES D'UN MESSAGE PAR RAPPORT À D'AUTRES (ADAPTATION, PARODIE…).

Identifier les caractéristiques thématiques et formelles d'un genre, d'un réalisateur, d'un film et analyser les effets provoqués par celles-ci sur un public et sur soi en particulier. Est-on d'accord avec les points de vue présentés et leur traitement ? Un spectateur, un lecteur, un auditeur, peut avoir un avis divergent et souhaiter le formuler (principe de co-énonciation).

Axe technique

→ Maîtriser la variété des dispositifs techniques et leurs alternatives éventuelles.

Pouvoir utiliser correctement le matériel spécifique à la prise de vue et au montage. L'établissement dispose d'un tel équipement mais on peut aussi s'informer des possibilités pour faire l'appoint (centre de ressources, prêt de matériel communal ou provincial…).

Axe social

→ Choisir des médias en étant attentif aux législations et aux déontologies en vigueur qui visent à réguler les usages médiatiques en production.

Quelles autorisations de tournage sont nécessaires (ex : dans une gare, un palais de justice…) ? Tenir compte du droit à l'image lors du repérage… Sélectionner le matériel en fonction d'une gestion collective. Qui sera responsable de quoi ? Ce matériel est-il assuré ? À quel agenda d'utilisation/de réservation faut-il penser ?

4. Organiser

Axe informationnel

→ Organiser l'architecture d'un ensemble médiatique (journal, site internet, magazine…) en fonction du contenu des différents objets y prenant place.

Hiérarchiser les tâches d'écriture, de tournage, de montage (ex : prévoir assez de temps pour la postproduction). Pouvoir constamment s'en référer au modèle choisi pour pouvoir le modifier (analyse créative).

Axe technique

→ Mettre en œuvre les techniques d'archivage et d'édition de médias.

Prévoir tout le matériel dont l'équipe aura besoin pour réaliser son projet, vérifier l'état de celui-ci et son appropriation par chacun, les recours en cas de panne ou d'indisponibilité. Il importe, en effet, d'user au mieux du temps imparti, qu'il s'agisse d'heures de cours ou de temps libre. Dans cet esprit, on prendra soin de doubler les prises et d'effectuer toutes les sauvegardes nécessaires.

Axe social

→ Être conscient des risques liés au fait de ne pas se soucier des destinataires et de lui-même selon des contextes particuliers de communication.

Négocier, encore et toujours… Au sein du groupe, pour s'assurer que l'on est sur la « même longueur d'ondes », que chacun perçoit les enjeux de l'expérience et est prêt à s'y impliquer, pour constituer l'équipe selon la hiérarchie des tâches adoptée (prévoir une rotation des rôles puisqu'il s'agit d'un apprentissage), pour dégager un consensus sur les options de contenu et de forme (et prévoir un « plan B » en cas de problème). Avec les autres enseignants, pour essayer de déclencher un travail interdisciplinaire ou, à tout le moins, pour éviter les problèmes lorsque l'activité empiètera sur leurs heures de cours. Avec la Direction de l'école, pour obtenir les nécessaires autorisations de sorties. Avec les parents, car il y a gros à parier que l'activité finira par déborder sur les week-ends ou les vacances…

Ressources techniques et pédagogiques

BERGALA, A., *L'hypothèse cinéma*, in Cahiers du Cinéma, 2002.

CONDÉ, M., *À l'école du cinéma, exploiter le film de fiction dans l'enseignement secondaire*, De Boeck, 2007.

JULLIER, L., *Analyse de séquences*, Nathan Cinéma, 2002.

MARTIN, M., *Le langage cinématographique*, Ed. du Cerf, 1985.

GOLIOT-LETTE, A. et VANOYE, F., *Précis d'analyse filmique*, Armand Colin, 2007.

D'Images et de Sons. Une introduction au langage cinématographique en 200 extraits, 2 DVD + livret, Centre Audiovisuel Liège, 2011.

Archipels d'extraits cinématographiques sur le point de vue au cinéma, 3 DVD + manuel, Centre Audiovisuel Liège, 2007.

Comprendre activement le cinéma par le stop motion

Découvrir activement tout ce qui fait un film d'animation : une technologie de défilement d'images, des décors et des personnages en 2 ou 3 dimensions ; une histoire ; la manière dont la succession d'images va raconter cette histoire et les sons qui achèveront de donner vie au film. Créer un bref récit visuel, voire audiovisuel de 2 ou 3 minutes.

Publics

Troisième maternelle, deux premiers cycles de l'enseignement primaire et enseignement spécialisé de type I.

Objectifs

Comprendre le principe technologique de base de l'image animée et être capable de le mettre en œuvre de manière élémentaire.

S'éveiller aux composants fondamentaux d'une histoire (diégèse) et approcher intuitivement les principes de base de la narratologie : un décor, un héros, une quête, des obstacles.

Etre capable de transposer visuellement tout ce qui sera « devant la caméra » : les décors, les personnages, les objets nécessaires à l'histoire par le dessin, le collage, le modelage.

Pouvoir faire patiemment bouger les personnages, déplacer les objets, changer de décor et prendre les photographies de ces déplacements de manière à produire une succession d'images à caractère cinématographique qui ait du sens.

Prolongements

En fonction de l'âge et du niveau des élèves, leur permettre de s'approprier les commandes de base des logiciels et des appareils utilisés et de les employer de la manière la plus autonome possible.

Au deuxième cycle de l'enseignement primaire et dès que possible dans l'enseignement spécialisé de type I, aider les élèves à s'approprier et à gérer tant que possible l'univers sonore indispensable à toute réalisation cinématographique moderne.

Passer d'une histoire courte, si pas d'un bref épisode d'une histoire, à une histoire un peu plus longue. Approfondir les passerelles entre une histoire lue, ses éventuelles adaptations cinématographiques existantes, voire ce qu'en aurait fait la bande dessinée ou le livre illustré, pour effectuer une réalisation plus longue (plus de 3 minutes) après une analyse comparative de quelques médias de natures diverses ayant porté l'histoire.

Matériel

Un ordinateur multimédia et un logiciel de stop motion[7].

De préférence, tant pour des raisons économiques que pour simplifier les choses, travailler avec une webcam connectée en usb, en veillant à ce que cette caméra puisse être vissée sur un pied « photo ». Deux ou trois spots pour bien éclairer la scène en estompant les ombres portées notamment celles des personnages sur les décors.

Idéalement, un projecteur vidéo pour pouvoir montrer à tout le monde, à tout instant, ce que chacun fait et, évidemment, pour projeter le résultat final.

---

[7] *Voir les suggestions de logiciels gratuites à la fin de cette fiche. Il est évidemment possible de travailler uniquement avec un logiciel de montage et un appareil photo, mais cette option ne permet pas aux élèves de visualiser à tout moment le résultat de leur travail.*

Tout ce qu'il faut pour réaliser la matière à mettre devant la caméra : papier, colle, ciseaux, plasticine et accessoires divers pour construire des personnages ou des objets qui restent debout (bâtonnets spécialement) et les décors dans lesquels ils seront photographiés. Ne pas oublier les accessoires disponibles dans l'univers des jouets pour se jouer de l'univers de jouets de manière créative et inventive.

Un logiciel de transcodage pour éditer le résultat dans un format lisible universellement sur tout type d'appareil de type informatique, en mp4 par exemple, si le logiciel de stop motion utilisé ne le permet pas.

Pour la sonorisation, si le logiciel de stop motion utilisé ne la prend pas en charge, prévoir d'utiliser un logiciel de montage vidéo[8], même très élémentaire, qui permette d'ajouter du son au montage final. Ce logiciel de montage permettra aussi d'ajouter titres et génériques.

Déroulement

1. Expliquer aux élèves le principe de base de l'image animée, à l'aide de folioscopes (flipbooks), de thaumatropes ou de zootropes, assez faciles à trouver dans le commerce[9]. Faire voir aux élèves quelques exemples de brefs récits réalisés en stop motion[10].

2. Leur montrer « comment cela marche » en réalisant avec eux une ou deux séquences très brèves et très simples sans leur donner les commandes du logiciel utilisé. Leur faire déplacer quelques personnages jouets et leur montrer le résultat. Vérifier leur compréhension de la base de la technologie.

2. Raconter aux élèves quelques histoires. En choisir une avec eux. Ou leur demander d'en inventer une.

3. Leur faire donner du sens à l'histoire et exprimer les sentiments et les émotions qu'ils en retirent. Attirer leur attention sur les composants de base d'une histoire : un décor, des personnages, des objets – un problème, des difficultés, une solution.

4. Mettre les élèves en activité. Leur faire créer les décors, les objets, les personnages (en carton et en plasticine dans le meilleur des cas, sinon, à l'aide de jouets si possible articulables) nécessaires pour raconter l'histoire. Veiller ainsi à ce qu'ils s'approprient l'ensemble du projet. Donner à cette préparation tout le temps requis.

5. Préparer les prises de vues. Discuter avec les élèves des déplacements et des gestes nécessaires pour raconter l'histoire ou seulement un bref moment de celle-ci. Leur faire répéter ces déplacements et ces gestes avant les prises de vues en insistant sur le rythme patient nécessaire pour produire l'effet le plus naturel possible. Faire de premiers tests de prises de vues pour leur faire comprendre intuitivement l'attention qu'ils doivent porter à ces gestes et à ces déplacements.

6. Réaliser les prises de vues. Sous la supervision de l'enseignant, les élèves travaillent en équipes ou à tour de rôle pour déplacer les sujets et pour appuyer eux-mêmes sur le déclencheur logiciel de prises de vues. Regarder régulièrement les résultats. Procéder par essais/erreurs.

7. Questionner les élèves sur l'absence de sons (bruits, musique). Importer le film dans un logiciel de montage. Ajouter un fond musical au film devant eux. Ou faire une petite sélection de fonds musicaux possibles et demander aux élèves de choisir en motivant leur choix. Avec les plus grands, ajouter des dialogues ou des commentaires *off* en les enregistrant à partir de ce logiciel.

---

[8] *Voir les logiciels recommandés à la fin de cette fiche.*

[9] *En ligne, voir notamment* http://www.heeza.fr *en y recherchant les jouets optiques.*

[10] *De nombreux exemples sont disponibles sur* http://www.lemondedustopmotion.fr/

Exemples d'ancrage dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Apprécier les choix graphiques, esthétiques et stylistiques du média.

En préparation de l'activité, visualiser une variété de courts métrages réalisés en stop motion et aider les élèves à comparer leurs styles respectifs en basant leur comparaison sur des éléments objectifs : caractéristiques des dessins, types de modelages, nature des décors, choix des couleurs, …

Axe technique

→ Identifier les techniques utilisées pour produire le média.

Toujours dans le cadre de cette visualisation préparatoire, questionner les élèves sur les moyens mis en œuvre pour réaliser ce qui a été filmé (dessins, collages, modelage, utilisation de jouets, appareil photo, …) et attirer leur attention sur les caractéristiques qui permettent habituellement de distinguer un film réalisé en stop motion de ceux réalisés en full motion.

Axe social

→ Comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les usages et les enjeux qui y sont liés.

Faire comprendre aux élèves qu'ils ne visualisent pas ces courts métrages dans le seul but de se divertir ou d'en tirer une discussion, mais qu'ils doivent y voir des exemples de ce qu'ils devront réaliser eux-mêmes, ce qui nécessite de leur part une attention toute particulière, puisqu'ils vont à leur tour être créatifs et jouer les professionnels.

2. Écrire

Axe informationnel

→ Ecrire un contenu en produisant du sens.

Rendre les élèves attentifs à ce qu'ils doivent concevoir tous les éléments de leur film pour produire un message compréhensible pour autrui et superviser leur travail dans ce but. Veiller à une signification claire des décors, à une identification aisée des personnages, à un sens évident et non équivoque du déplacement et de l'articulation des personnages.

Axe technique

→ Utiliser la technique d'écriture et l'infrastructure technique de diffusion appropriées à ses moyens et à ses besoins.

Ecriture devant la caméra : mettre en œuvre des moyens matériels ordinairement utilisés par les enfants pour générer les décors, les objets et les personnages qui seront la matière première du film. Ecriture derrière la caméra : vu le public

ciblé, autant que possible, confier certaines commandes logicielles aux mains des enfants, pour que, à défaut de s'approprier complètement la technologie, ils en comprennent intuitivement les bases.

Axe social

→ Interroger dans ce contexte son identité de producteur de média.

Identifier avec les élèves le public auquel va s'adresser leur film et sur la nature de la valorisation qu'ils souhaiteraient trouver auprès de celui-ci (prévoir un feed-back) en dépit des moyens dont ils disposent, forcément plus limités que ceux des grands studios professionnels.

3. Naviguer

Axe informationnel

→ Se montrer attentif à la variété formelle de différents objets médiatiques, d'un contenu médiatique qu'on explore ainsi qu'à leurs interactions (bruits, musique, images dans un document audiovisuel, …)

Lors de la visualisation des documents préparatoires, aller et venir dans les films en attirant l'attention des élèves sur la manière dont tous les éléments signifiants se complètent pour produire du sens. Passer d'un film à l'autre pour comparer la manière dont chacun mobilise ces signifiants.

Axe technique

→ Explorer les usages possibles des médias et en choisir un ou plusieurs en fonction de leurs possibilités.

Réfléchir aux techniques possibles pour réaliser tous les objets nécessaires pour jouer l'histoire devant la caméra : dessin, photographie, collage, modelage, en vue de choisir les techniques et les matériaux les plus appropriés à ses besoins et à ses moyens. Dans la mesure des capacités liées à leur âge, expliquer aux élèves l'une ou l'autre technique simple possible pour réaliser des prises de vues en stop motion et leur faire comprendre les inconvénients de certaines d'entre elles (par exemple, la technique du diaporama accéléré).

Axe social

→ Se distancier des effets de mode, de nouveauté et des promotions en tous genres.

On peut réaliser du stop motion sur base d'un film à la mode, avec les poupées et les accessoires divers produits par le merchandising. Evoquer cet univers avec les élèves, leur faire exprimer la manière dont ils le vivent. Leur donner l'envie de renoncer aux jouets pour créer leurs personnages eux-mêmes en valorisant leur potentiel de créativité.

4. Organiser

Axe informationnel

→ Organiser l'architecture d'un ensemble médiatique (journal, site internet, magazine…) en fonction du contenu des différents objets y prenant place.

Créer avec les élèves une grille des éléments nécessaires pour jouer l'histoire devant la caméra. Lister les décors, les objets, les accessoires à réaliser. Prévoir l'ordre dans lesquels ces éléments vont intervenir pour produire du sens.

Choisir la musique, voire les sons et les voix qu'il faudra ajouter au film. Introduire cette grille dans un agenda qui permette aux élèves d'évaluer le temps effectivement nécessaire pour réaliser ces opérations en regard des échéances prévues.

Axe technique

→ Identifier les différents métiers intervenant dans une organisation médiatique et leurs modes de collaboration.

Les élèves vont presque tout faire. C'est donc l'occasion de les éveiller à divers métiers de base du cinéma d'animation, voire du cinéma en général : le scénariste, le metteur en scène, les créateurs des décors et des accessoires, les créateurs des personnages en deux ou en trois dimensions, l'éclairagiste, le caméraman, et si possible, le monteur et le responsable du mixage de l'image et du son.

Axe social

→ Anticiper les besoins et les attentes des destinataires.

Passer en revue les différentes catégories de destinataires prévues : la classe elle-même, l'enseignant, d'autres élèves de l'école, les familles, voire n'importe qui si le film est destiné à être accessible à tout le monde via le site WEB de l'école, par exemple. Réfléchir à ce que chacun de ces publics pourrait attendre a priori d'un tel film. Lequel sera plus attiré par l'histoire ? Lequel sera plus séduit par la performance ? Quel type de public se montrera le plus indulgent ?

Ressources techniques et pédagogiques

1. Ressources générales.

« Le stop motion: 5 logiciels gratuits pour démarrer dans l'animation. » Consultable sur :http://www.david-fabre.com/le-stop-motion-6-logiciels-gratuits-pour-demarrer-dans-lanimation/

« Réaliser un film d'animation ou en stop motion » (plus de nombreux liens vers des réalisations scolaires) téléchargeable sur le site de l'inspection de l'éducation nationale de Saverne – Académie de Strasbourg) : http://www.iensaverne.site.ac-strasbourg.fr/IMG/pdf/film_d_animation.pdf

« Créer un film d'animation en Stop Motion avec Stop-Anime », par Christian Vinent, consultable sur http://www.informatique-enseignant.com/creer-film-animation-stop-anime/

« 50 activités pour intégrer les TICE à la maternelle. » Sous la direction de Pierre Valade. Scéren (CNDP-CRDP) 2ème édition – 2011. Plusieurs contenus de l'ouvrage, et notamment une fiche relative à la stop motion, sont disponibles en ligne en suivant le lien : http://www.cndp.fr/collection/collection-detail/50-activites-28577.html

« Techniques d'animation. Pour le dessin animé, l'animation 3D et les jeux vidéos. » Richard Williams. Edition Eyroles, 2011.

2. Logiciels gratuits recommandés.

a. Pour le stop motion.
- STOP-ANIME. Windows. Le plus complet. En français. Permet d'introduire des éléments sonores. Interface très intuitive. Lien pour téléchargement et mode d'emploi : Voir ressource correspondante plus haut.
- MONKEY JAM. Windows. Version française à installer après voir télécharger le logiciel. Interface très intuitive. Facile d'emploi. Gestion très limitée du son. Le travail de sonorisation doit être ajouté ensuite à l'aide d'un éditeur vidéo. Liens pour le téléchargement et mode d'emploi : préférer absolument les ressources très complètes disponibles sur http://www.lesnuitsmagiques.fr/outils-animation.html
- FrameByFrame. Mac OS. En anglais. Ne gére pas le son, qui doit être ajouté à l'aide d'un éditeur vidéo. Outil très élémentaire, mais très intuitif, qui convient parfaitement pour faire du stop motion de base.

b. Pour le transcodage du résultat dans un format vidéo universel (mp4 recommandé).

- Sous Windows, notamment :
  - Free Video converter
  - Freemake video converter
  - MediaCoder.
- Sous Mac OS, notamment :
  - Any Video Converter
  - Miro Video Converter
  - HandBrake

c. Pour le montage vidéo (sonorisation, ajouts de titres, …)

- Sous Windows : Movie Maker, gratuit, à télécharger avec la suite Windows Essentials
- Sous Mac OS : iMovie, préinstallé.

3. Les jouets optiques

- Fournisseurs de matériel
  - Heeza (Paris) www.heeza.fr
  - Optical toys (GB) www.optical.com
  - Hemispherium (E) www.decofinder.com
- Animations sur les jouets optiques
  - Contacter: Freddy MALONDA - Cinematek

Mettre un récit en images à la manière de la bande dessinée

Utiliser les techniques du roman-photo pour découvrir activement le potentiel narratif de la bande dessinée. Transposer visuellement la diégèse[11] d'un récit bref, ou d'un fragment de récit, en exploitant les ressources du langage de l'image fixe et celles de la mise en page d'un récit visuel discontinu pour donner à cette transposition du sens et renforcer sa force expressive. Se questionner ainsi sur la variété des représentations imaginaires que le récit écrit suscite auprès de ses lecteurs.

Il ne faut pas oublier que les livres sont aussi des médias.

Publics

A partir du deuxième degré de l'enseignement secondaire.

Objectifs

Se rendre compte de manière active du libre cours qu'une narration écrite laisse à l'imaginaire, se questionner sur ce que l'on se représente effectivement des personnages et de leurs décors lorsqu'on lit un dialogue. Est-ce qu'on « voit » de ce que l'on lit ? Jusqu'où imagine-t-on les apparences physiques, les gestes, les mimiques ? Et les décors ? Que se passe-t-il dans nos têtes quand on lit un texte écrit ? Jusqu'où notre conscience porte-t-elle notre imagination à mettre des images sur les mots ?

Prendre intuitivement conscience du fossé sémiotique qui sépare les messages écrits des messages visuels et des richesses respectives de ceux-ci.

S'éveiller activement à la notion d'interprétation, prendre conscience de sa subjectivité de lecteur. En découvrant les codes que la bande dessinée partage avec la photographie et le cinéma, augmenter ses compétences générales à lire les médias visuels et audiovisuels.

S'approprier activement les codes généraux de l'image fixe et ceux de la mise en page des bandes dessinées. Pouvoir lire celles-ci en connaisseur.

Prolongements

Les meilleurs des prolongements devraient être ceux qui soutiennent ce que la bande dessinée, le cinéma et le théâtre ont en commun :

- accompagner un projet « vidéo » : tirer du film, une fois celui-ci terminé, les images fixes les plus pertinentes pour raconter l'histoire et veiller à mettre ces images en page en s'efforçant de jouer sur cette mise en page pour donner à la narration un dynamisme et une esthétique autres que celles de l'alignement de cases de dimensions identiques au détriment de tout le potentiel significatif et émotif que la taille et la disposition de ces images peut apporter. Donner ainsi une version qui ne soit pas réduite à la dimension des photoromans de la première moitié du 20[ème] siècle, destinés à un public éloigné des salles de cinéma.

- Accompagner un projet « théâtre » : filmer le spectacle ou ses dernières répétitions en évitant autant que possible de cadrer en dehors de la scène, avec au moins trois caméras pour disposer de trois points de vue (centre pour le plan général, gauche et droite pour animer les points de vue). Si possible, en placer une « un

[11] *Pour faire bref et éviter toute équivoque, l'univers du déroulement de l'histoire.*

peu en haut » pour ajouter à la variété des points de vue. Puis procéder comme ci-dessus, dans le projet « vidéo ».

L'important, dans ces prolongements, est de montrer quelle valeur ajoutée le potentiel du langage de la BD peut apporter pour ne pas se contenter de reproduire de telles sources, mais au contraire pour leur donner une expression originale.

Matériel

Une salle informatique multimédia. Au moins trois appareils photographiques numériques (ou trois caméscopes) pour les prises de vues. Des smartphones peuvent suffire. Un scanner pour ceux qui travailleraient directement par dessins. Des tablettes graphiques constitueraient des outils très précieux pour le public scolaire qui compte des cours d'infographie dans son option d'études.

Les ressources logicielles nécessaires pour importer les prises de vues, leur ajouter les phylactères et les cartouches et les mettre en page de la manière la plus créative possible. Utiliser de préférence un logiciel unique[12], sauf sans doute pour les élèves des options d'études techniques en infographie et en techniques visuelles et audiovisuelles en général.

L'édition du résultat peut se faire et être diffusée à moindres frais au format PDF.

Déroulement

1. Expliquer le projet aux élèves et en décrire les étapes. Définir le canal de diffusion de leurs travaux ou des meilleurs de ceux-ci et le public auquel ils seront adressés. Définir le nombre de pages, en tenant compte des contraintes d'une impression « papier », en imposant d'office une première et une dernière de couverture, sans pages blanches dans le média.

2. Aborder avec les élèves les codes généraux du cadrage (échelle des plans, profondeur de champ, etc.) au travers d'exemples variés (dessins, photos, cinéma). Leur faire analyser les cadrages de quelques cases exemplaires de planches de bandes dessinées. Leur faire découvrir la disposition des phylactères, des commentaires, des onomatopées visuelles dans les cases et leur articulation visuelle avec les images. Leur faire formuler leurs analyses à l'aide des termes adéquats.

3. Aborder avec les élèves le rôle de la mise en page et leur faire découvrir ses enjeux : assurer la continuité du sens d'éléments du discours discontinu (les cases), dynamiser visuellement le récit, apporter une plus-value esthétique. Leur montrer une série de mises en page exemplaires, comparer des typologies de mise en page (BD européenne « classique » ou créative, Mangas, Comic strips). Leur faire formuler leurs analyses et leur demander de justifier leurs appréciations sur base d'éléments objectifs des planches observées.

4. Leur proposer, leur faire choisir ou leur faire imaginer une histoire brève, ou encore un fragment d'histoire qui puisse tenir dans quelques pages de BD / roman photo. Discuter avec eux de la manière de la mettre en scène, à partir de tout ce qu'ils ont découvert dans les étapes précédentes.

Attirer leur attention sur le potentiel des images symboliques (un gros plan sur un geste, sur un objet, un plan d'ensemble sur un décor extérieur, …) pour alléger et renforcer la force expressive du récit. Les assigner à réaliser des mises en page créatives.

Tout le monde doit pouvoir « écrire » visuellement, mais tout le monde n'est pas doué pour le dessin. Proposer l'alternative du roman-photo en laissant ceux qui le souhaitent libres de travailler par dessins scannés.

5. Les inviter à construire sur feuilles de papier, avec un crayon et une latte, les brouillons de leurs pages, avec des bonshommes pour personnages (lay-out). En discuter avec eux en revenant régulièrement à la diégèse (l'histoire) à raconter. Décider avec eux de la mise en page qui donnera à cette pseudo ou vraie BD la valeur ajoutée de leurs talents et renforcera l'expression des sentiments et des émotions qu'ils souhaitent transmettre.

---

[12] *Voir les « ressources » à la fin de cette fiche.*

6. Passer aux prises de vues (ou aux dessins). Et, cas d'édition photographiques, respecter absolument la législation relative au droit à l'image : obtenir dans les règles les autorisations des acteurs photographiés en précisant bien le contexte de diffusion des médias.

7. Editer ces prises de vues et en faire des planches de BD à l'aide de logiciels qui en simplifient la conception et l'édition, sauf peut-être pour les élèves qui suivent des cours d'infographie dans leurs options d'études. Les imprimer en PDF et gérer leur diffusion de manière à valoriser l'effort collectif, en prévoyant un feed-back du public visé.

Exemples d'ancrage dans le cadre général des compétences en éducation aux médias

1. Lire

Axe informationnel

→ Comprendre la nature hétérogène constitutive du média.

Cases, phylactères, cartouches, dessins, mise en couleur et mise en page : observer comment l'interaction entre ces éléments complémentaires produit un récit, lui donne un style et soutient sa force expressive.

Axe technique

→ Maîtriser l'interface de l'appareil utilisé pour lire le média.

Le monde de l'édition de la bande dessinée se numérise de plus en plus. Etre capable d'utiliser les commandes de son ordinateur ou de sa tablette et les interfaces des sites d'éditions numériques pour lire de la BD en ligne ou localement, après l'avoir téléchargée.

Axe social

→ Echanger avec d'autres destinataires sur les effets du message, être attentif aux interprétations que certains d'entre eux partagent, savoir y reconnaître des jugements de valeur et être capable de défendre les siens de manière argumentée.

Débattre avec les élèves de chaque planche donnée en exemple. Demander à chacun d'exprimer son jugement sur le plan narratif et sur le plan esthétique en mobilisant les notions théoriques qu'ils découvrent progressivement tous ensemble.

d. Écrire

Axe informationnel

→ Exploiter l'hétérogénéité constitutive de l'objet médiatique selon les typologies d'usage.

Rendre les élèves capables de combiner à bon escient tous les types de signifiants usuellement utilisés en bande dessinée : contenus des cases, phylactères et cartouches, mise en page de la planche pour produire du sens et appeler des émotions.

Axe technique

→ Utiliser la technique d'écriture et l'infrastructure technique de diffusion appropriées à ses moyens et à ses besoins.

Bien faire comprendre aux élèves que la photographie, dans ce projet, est un choix de substitution, compte tenu de la difficulté que représenterait pour la grande majorité d'entre eux le passage par le dessin[13], même si ceci ne doit pas les dispenser de gribouiller un lay-out. Pour la réalisation des planches, leur faire découvrir des logiciels appropriés à leurs niveaux de compétences techniques, après leur avoir donné une idée de la variété des techniques plus complexes utilisées par les professionnels de la BD[14]. Pour la diffusion, les faire réfléchir sur les conditions économiques et la portée de diffusion d'une impression « papier » en couleur ou en noir et blanc et celle d'une impression un fichier pdf standard,

Axe social

→ Ecrire en étant attentif à la variété des interprétations et des jugements de valeur auxquels le message pourrait être soumis.

Les élèves doivent à tout moment tenter de se mettre à la place de tous les destinataires potentiels de leurs planches. Ils doivent pouvoir s'interroger non seulement sur la clarté de leur narration visuelle, mais aussi sur son pouvoir d'attraction, voire de séduction. Comment ne pas ennuyer ? Comment plaire ? Ils doivent également veiller à préciser, dans leur média final, dans quel contexte ils conçu leur récit, pour se prévenir d'un feedback négatif qui serait disproportionné par rapport au contexte dans lequel ils auront fait leurs efforts.

e. Naviguer

Axe informationnel

→ Choisir en connaissance de cause les messages les plus pertinents ou les mieux adaptés à ses besoins ou à ses centres d'intérêt.

En fonction des caractéristiques du récit à mettre en page, aux élèves de rechercher par eux-mêmes dans l'univers de la bande dessinée une série de planches dont le dynamisme des mises en page puisse inspirer leur propre travail.

Axe technique

→ S'approprier les modes d'emploi des appareils médiatiques en vue de leur bonne utilisation.

Ne pas oublier que la combinaison du crayon et du papier, voire d'une latte ou d'une équerre constitue un appareil médiatique presque aussi vieux que le monde, pas si facile à maîtriser, mais indispensable pour la nécessaire réalisation du lay out. Quelque gribouillé que soit celui-ci, il sera le guide des prises de vues, ou des dessins. Par ailleurs, même quand la photographie serait ici une voie de substitution, les élèves devraient maîtriser un minimum leurs appareils photos, les paramétrer pour obtenir des images au même format, être capables de jouer sur la profondeur de champ et de mettre leurs fichiers sur un ordinateur. Enfin, ils doivent se donner assez de temps et de patience pour maîtriser les logiciels nécessaire à leur travail de composition, en procédant d'abord par essais-erreurs, même s'ils recourent à un des logiciels unifiés recommandés à la fin de cette fiche.

Axe social

→ Identifier l'éventail des pourvoyeurs médiatiques institués.

---

[13] *Techniques du 9ème art. Lire et écrire la bande dessinée.* *http://biblio-finistere.cg29.fr/userfiles/File/techniques_bd_1_8_tpm.pdf*

[14] *Voir notamment l'utilisation de Photoshop sur :* *http://fr.wikihow.com/cr%C3%A9er-une-bande-dessin%C3%A9e*

Tous les élèves ne disposent pas d'une vaste bibliothèque de bandes dessinées à domicile. Et quand celle-ci existe, elle ne présente pas nécessairement une variété de créations suffisante pour qu'ils puissent y trouver un trésor de modèles. Les bandes dessinées sont souvent chères, soumises à des effets de modes (comme, les mangas – dont la profusion fait oublier l'excellence de certains créateurs !), encore trop confinées dans beaucoup de familles à l'univers de l'enfance. Les bibliothèques publiques sont de plus en plus nombreuses à offrir un vaste de choix de BD. Inviter les élèves à fréquenter les librairies, non pour acheter, mais pour choisir ce qu'ils auraient envie de louer en bibliothèque. Et leur faire découvrir le bonheur de la lecture sur place ou, si possible, de la location.

f. Organiser

Axe informationnel

→ Organiser l'architecture d'un ensemble médiatique en fonction du contenu des différents objets y prenant place.

C'est la phase essentielle du projet, celle du lay-out), qui va esquisser la mise en page, tracer les cases, leur assigner une image et ses caractéristiques, prévoir la distribution du dialogue d'une case à l'autre, voire l'adaptation de ce dialogue à une dimension raisonnable des phylactères, ajouter si nécessaire des commentaires « off », prévoir éventuellement des images symboliques ou contextuelles, et surtout, par-dessus tout, faire tenir le récit en pages complètes, quel qu'en soit le nombre, sans faire de « remplissage » et sans page blanche en impression recto-verso.

Axe technique

→ Identifier les stratégies possibles pour acquérir ou améliorer sa maîtrise technique d'« appareils médiatiques » en fonction de ses besoins.

Une fois le stade du lay-out dépassé, inviter les élèves à faire des tests de prises de vues et de montage de planches. Commenter leurs essais et les encourager à rechercher les modes d'emploi de leurs appareils photos, souvent disponibles sur l'internet, et à utiliser les modules d'aide de leurs logiciels. Les aider dans leurs recherches sans les faire pour eux. Les mettre face aux contraintes techniques d'une impression recto-verso qui nécessiterait un nombre pair de pages, pour éviter une page blanche, donc insignifiante, avec l'exigence d'un page de couverture.

Axe social

→ Organiser l'expression de son identité de manière adaptée à celle du destinataire ou au contexte de communication.

Inviter les élèves à insérer en tête ou à la fin de leur travail les messages nécessaires pour que tout destinataire puisse les identifier, comprendre le contexte de création de leurs travaux et soit honnêtement avisé des sources d'inspiration qui les ont nourries : narratives (Libre adaptation de …) et esthétiques (A la manière de …)

Ressources techniques et pédagogiques

Ressources logicielles.

Excluons ici les logiciels professionnels accessibles aux élèves qui poursuivent des études en infographie ou dans des domaines apparentés, voire leurs équivalents gratuits.

Le but du projet n'est pas de former des créateurs professionnels de la bande dessinée ou du roman photo. Ceci étant, les élèves de ces options techniques peuvent évidemment aller beaucoup plus loin avec les outils qui leur sont donnés à maîtriser.

Le logiciel le plus simple : BD STUDIO PRATIC - Windows. Un logiciel gratuit, configurable en français, dont les possibilités sont étonnantes, qui convient parfaitement pour faire du roman photo et qui simplifie la gestion générale de la mise en page des cases (leur nombre, leurs tailles respectives, leur disposition générale sur la page) en permettant la créativité des plus grands de la BD, à partir de manipulations assez simples des trois modèles offerts, qui sont http://web.microapp.com/pratic/dl/item=bd

BD STUDIO DELUXE - Windows. Le même logiciel, payant (moins de 20 euros). Cette version, toujours configurable en français, propose beaucoup plus de modèles de mises en page, de personnages, de décors, peu intéressants dans ce projet-ci. Mais elle mérite d'être citée pour son potentiel éducatif de création de bandes dessinées à l'attention d'enfants même très jeunes.

Un peu plus sophistiqué : EKD - Windows. Une petite usine à gaz en matière de vidéo, d'audio, et … de réalisation de bandes dessinées et de romans photos. L'interface, même si elle est un peu moins conviviale que celle de BD studio, reste très intuitive et tout à fait accessible à des non professionnels. A obtenir via : http://ekd.tuxfamily.org/index.php/Documents/RomanPhoto

Les logiciels de traitement de texte : à éviter. En dépit du potentiel réel de certains d'entre eux, ils posent tous les mêmes difficultés de mise en page générale des cases, des marges d'impression, de la mesure de l'espace de fond entre les cases, etc.

Les logiciels de présentation multimédia et de traitement de l'image : plusieurs de ces logiciels permettent certes d'ajouter des phylactères et des cartouches aux images. Toutefois, si un logiciel comme Powerpoint permet d'imprimer plusieurs photographies par page, elles seront toutes au même format, sans possibilité de réaliser les effets de mise en page d'une bande dessinée. Mêmes limites en imprimant des planches de contact à partir d'un logiciel de traitement d'image.

Ressources relatives au langage de la bande dessinée

Puisqu'ici, le passage par le roman photo n'est qu'une voie facilitatrice.

Un peu de vocabulaire :

http://lecoindesbulles.blogspot.be/2007/03/le-vocabulaire-de-la-bande-dessine.html

http://www.intellego.fr/soutien-scolaire-premiere-professionnelle/aide-scolaire-arts-appliques/l-echelle-des-plans--bac-pro-/12762

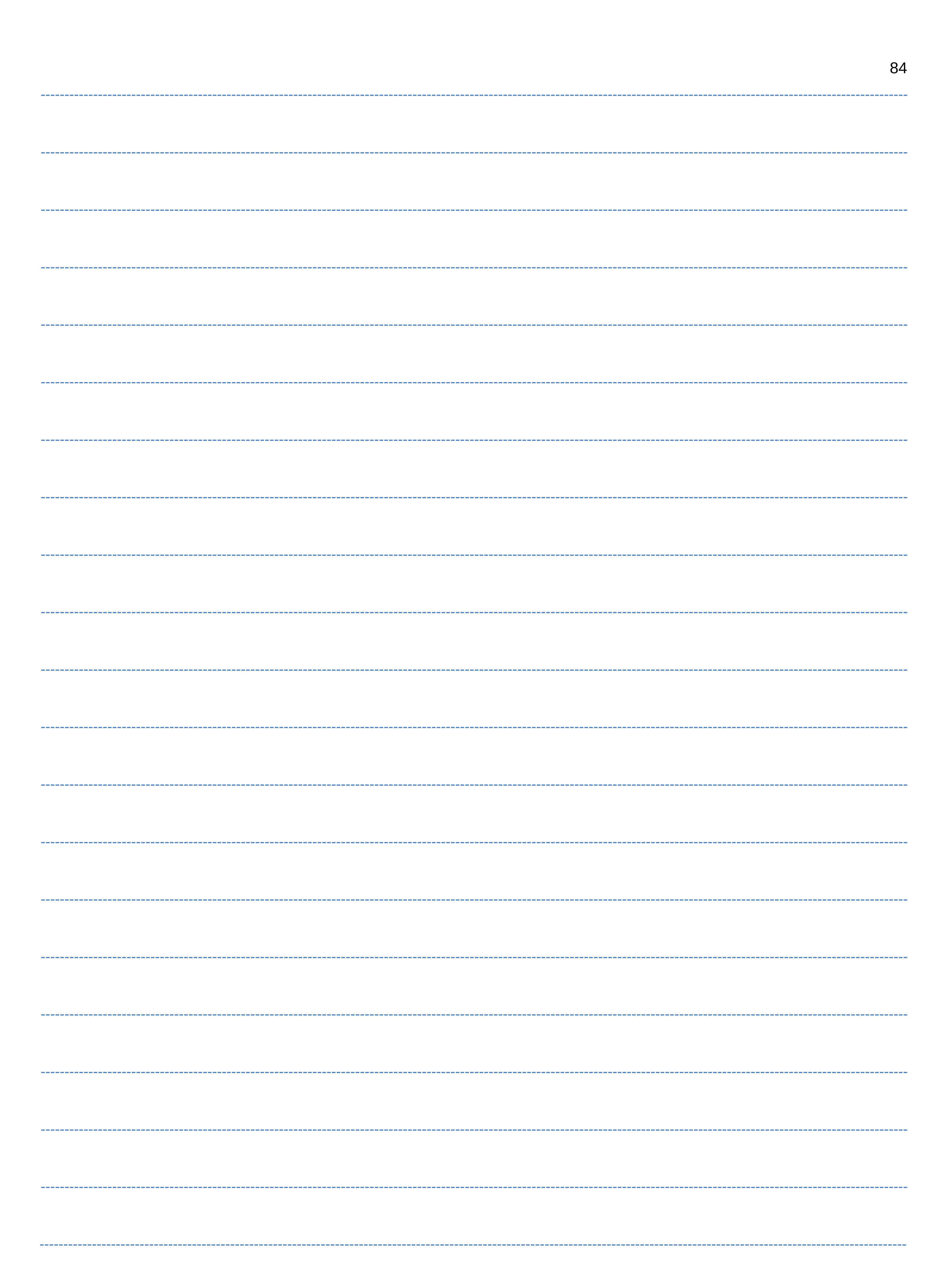
Pour approfondir le langage de la BD :

Case, planche, récit - Lire la bande dessinée, Benoît Peeters, Casterman, 1991. Deuxième édition révisée 1998. Réédition en poche sous le titre *Lire la bande dessinée*, Flammarion, coll. « Champs », 2003.

Le récit graphique. (*Graphic storytelling)*, Will Eisner. Vertige Graphic, 1988.

La Bande dessinée, mode d'emploi. Thierry Groensteen ; Essai / coll. Réflexions faites, 2008.

Notes



Une production du Conseil supérieur de l'éducation aux médias







www.csem.be

BRUXELLES – MAI 2015